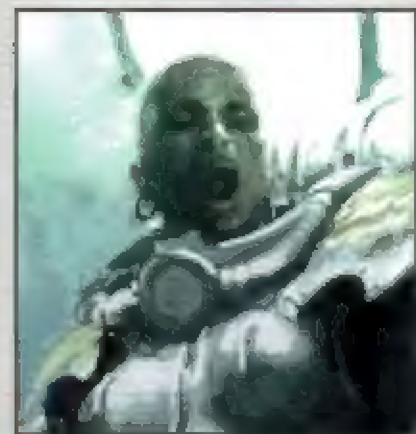
WARHAMMER 40,000

CODEX

ADEPTA SORORITAS

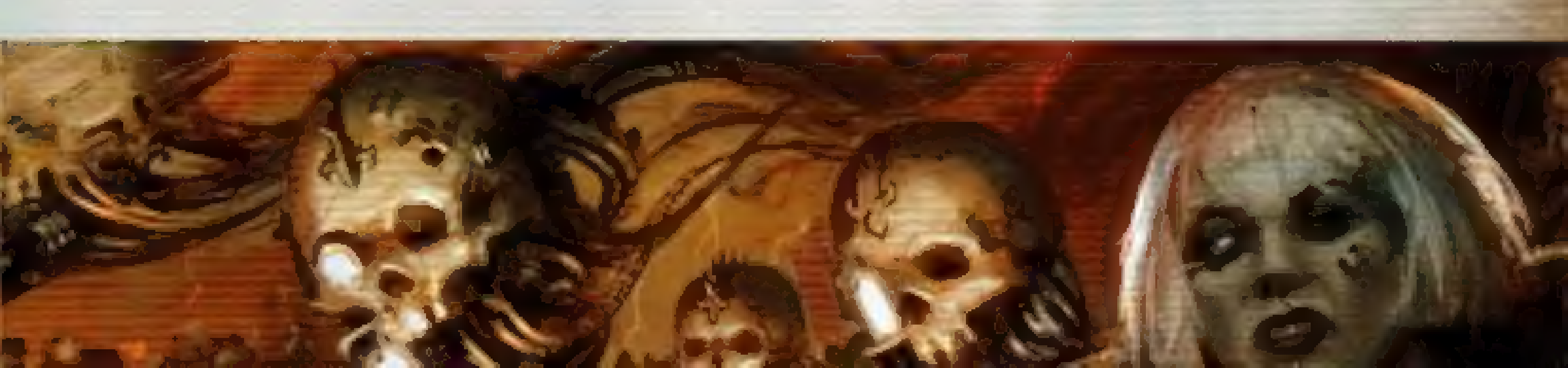





ADEPTA SORORITAS

En el sepulcro de la batalla, son las guerreras más sagradas del Dios Emperador. En el relicario de la guerra, allí donde nacen los santos y la fe arde con toda la intensidad, son su voluntad manifiesta. Son las protectoras de la fe y el brazo armado de la purificación de la Humanidad. Con fuego bendecido, espadas sacras e ira divina, entonarán sus plegarias como un coro de furia angelical.



CONTENIDOS

PRODUCIDO POR EL WARHAMMER STUDIO

Con agradecimiento a Mournival y the Infinity Circuit por su ayuda con las pruebas de juego

Edición en castellano: equipo de traducción de Games Workshop

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS
games-workshop.com



INTRODUCCIÓN

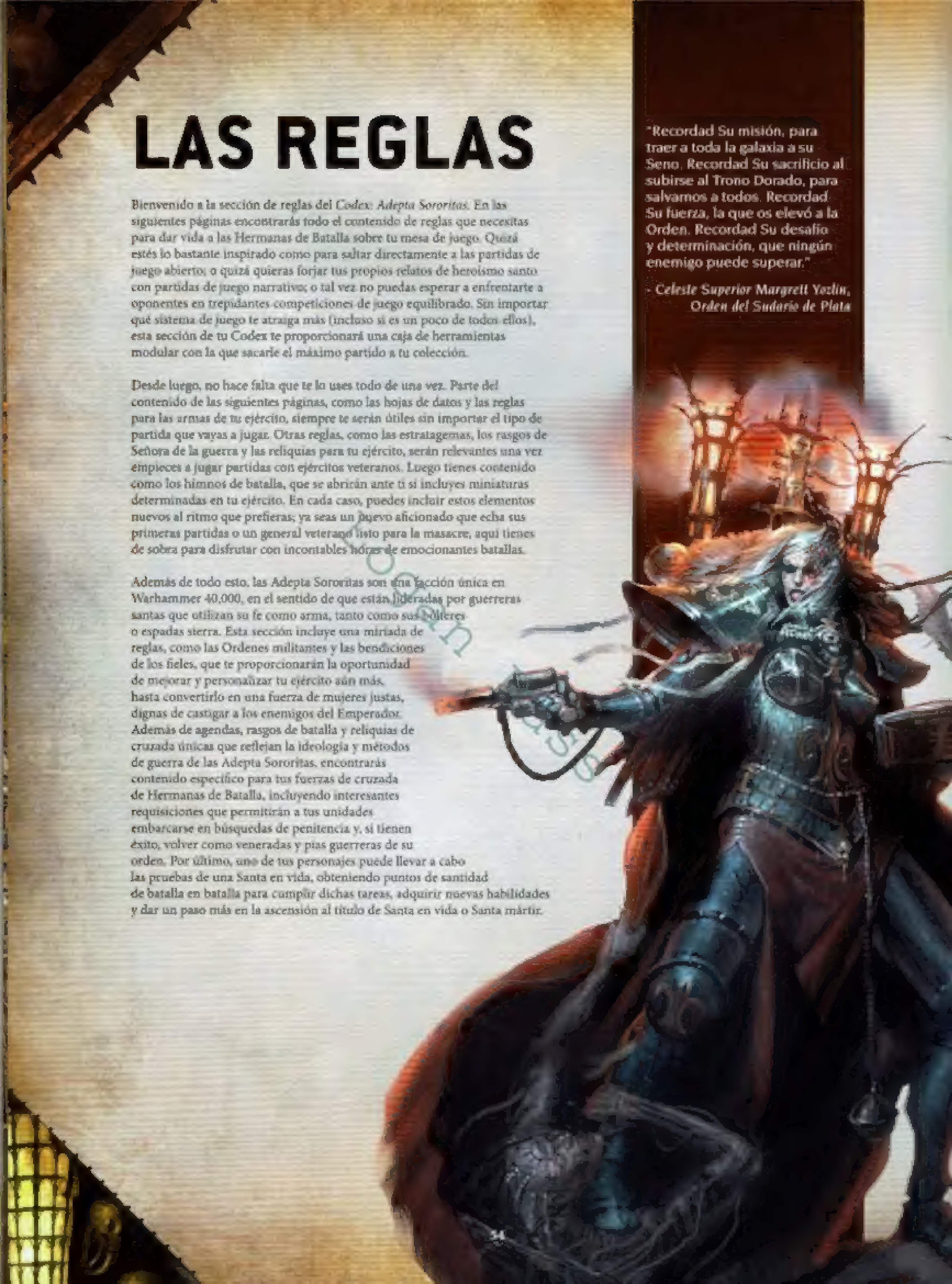
¡Salve, devoto siervo del Dios Emperador! Tienes en tus manos un texto sagrado lleno de la gloria de las guerras más honorables y santas del Imperium. Sus páginas contienen una plétora de narrativas acerca de las órdenes religiosas y militares de las Adepta Sororitas, y además te proporcionarán los medios para unir a estas guerreras en un poderoso ejército.

Las Adepta Sororitas son devotas defensoras del Credo imperial, la religión del Imperium que gira en torno a la adoración del Dios Emperador. Conocidas también como las Hermanas de Batalla, sus guerreras armadas se enzarzan en Guerras Santas como parte de la Eclesiarquía, el estamento eclesiástico del Credo imperial. Las Adepta Sororitas se entrenan con rigurosidad y luchan con feroz convicción, serenidad devota y habilidad sin par. Aniquilan cultos herejes, xenos, mutantes y abominaciones daemónicas mientras extienden la luz del Dios Emperador con furia y llamas.

Las Hermanas de Batalla de las Adepta Sororitas expían a sus enemigos con una santísima trinidad de armas bólter, lanzallamas y armamento de fusión. Guerrean con equipamiento poderoso y armaduras impenetrables, marcadas con los iconos de sus órdenes, pero también con su fe; se adentran en batalla al son de los salmos que atruenan desde sus tanques. Gracias a su fe, a menudo han sido bendecidas con milagros salvadores y bélicos.

Cuando coleccionas un ejército Adepta Sororitas, tienes a tu disposición todo su fervor y su armamento. Tanto si eres un novicio del hobby como un veterano laureado, las muchas tácticas de las Hermanas de Batallas pueden adaptarse al estilo de juego que prefieras. Quizás prefieres luchar desde la distancia con escuadrones de Hermanas de Batalla con armas bólter, Retributors con armas pesadas y tanques. A lo mejor prefieres precipitar la derrota de tu oponente con escuadrones angélicos de Serafinas y una fuerza de vanguardia a bordo de transportes acorazados. O quizá prefieres centrarte en los fanáticos Sacerdotes de la Eclesiarquía y todos los seguidores macabros y góticos que siguen su estela.

Da igual cómo prefieras organizar tu ejército: la diversa gama de miniaturas Adepta Sororitas te ofrece un increíble abanico del que escoger, así como una variedad de poses dinámicas o texturas con las que recrearte durante la pintura. Las miniaturas están pensadas para lucir incluso con las técnicas más simples, aunque dejan mucho espacio para individualizarlas. *Codex: Adepta Sororitas* contiene la historia de este laureado credo de devotas guerreras y detalles de su jerarquía y de las órdenes que luchan por la galaxia, así como todas las reglas que necesitas para utilizar tu colección sobre el campo de batalla. También incluye contenido de cruzada exclusivo diseñado para ayudar a que tu nueva Guerra de Fe se convierta en una cruzada todopoderosa y ortodoxa, así como rasgos especiales de Señora de la guerra, reliquias sagradas y mucho más.



LAS REGLAS

Bienvenido a la sección de reglas del *Codex: Adepta Sororitas*. En las siguientes páginas encontrarás todo el contenido de reglas que necesitas para dar vida a las Hermanas de Batalla sobre tu mesa de juego. Quizá estés lo bastante inspirado como para saltar directamente a las partidas de juego abierto; o quizá quieras forjar tus propios relatos de heroísmo santo con partidas de juego narrativo; o tal vez no puedas esperar a enfrentarte a oponentes en trepidantes competiciones de juego equilibrado. Sin importar qué sistema de juego te atraiga más (incluso si es un poco de todos ellos), esta sección de tu Codex te proporcionará una caja de herramientas modular con la que sacarle el máximo partido a tu colección.

Desde luego, no hace falta que te lo uses todo de una vez. Parte del contenido de las siguientes páginas, como las hojas de datos y las reglas para las armas de tu ejército, siempre te serán útiles sin importar el tipo de partida que vayas a jugar. Otras reglas, como las estratagemas, los rasgos de Señora de la guerra y las reliquias para tu ejército, serán relevantes una vez empieces a jugar partidas con ejércitos veteranos. Luego tienes contenido como los himnos de batalla, que se abrirán ante ti si incluyes miniaturas determinadas en tu ejército. En cada caso, puedes incluir estos elementos nuevos al ritmo que prefieras; ya seas un nuevo aficionado que echa sus primeras partidas o un general veterano listo para la masacre, aquí tienes de sobra para disfrutar con incontables horas de emocionantes batallas.

Además de todo esto, las Adepta Sororitas son una facción única en Warhammer 40,000, en el sentido de que están lideradas por guerreras santas que utilizan su fe como arma, tanto como sus bólteres o espadas sierra. Esta sección incluye una miríada de reglas, como las Órdenes militantes y las bendiciones de los fieles, que te proporcionarán la oportunidad de mejorar y personalizar tu ejército aún más, hasta convertirlo en una fuerza de mujeres justas, dignas de castigar a los enemigos del Emperador. Además de agendas, rasgos de batalla y reliquias de cruzada únicas que reflejan la ideología y métodos de guerra de las Adepta Sororitas, encontrarás contenido específico para tus fuerzas de cruzada de Hermanas de Batalla, incluyendo interesantes requisiciones que permitirán a tus unidades embarcarse en búsquedas de penitencia y, si tienen éxito, volver como veneradas y pías guerreras de su orden. Por último, uno de tus personajes puede llevar a cabo las pruebas de una Santa en vida, obteniendo puntos de santidad de batalla en batalla para cumplir dichas tareas, adquirir nuevas habilidades y dar un paso más en la ascensión al título de Santa en vida o Santa mártir.

"Recordad Su misión, para traer a toda la galaxia a su Seno. Recordad Su sacrificio al subirse al Trono Dorado, para salvarnos a todos. Recordad Su fuerza, la que os elevó a la Orden. Recordad Su desafío y determinación, que ningún enemigo puede superar."

- Celeste Superior Margrett Yozlin, Orden del Sudario de Plata

REGLAS DE VETERANO

HABILIDADES DE DESTACAMENTO (PÁG. 57)
Las unidades en destacamentos Adepta Sororitas obtienen habilidades adicionales acordes al estilo de combate de sus ejércitos. Encontrarás más sobre habilidades de destacamento en la sección Ejércitos veteranos del Libro básico de Warhammer 40.000.

LAS ÓRDENES MILITANTES (PÁGS. 57-65)
Los destacamentos Adepta Sororitas de tu ejército pueden pertenecer a una de las Órdenes militantes, ya sea una de las seis Órdenes majoris o una de las Órdenes minoris. Las unidades de los destacamentos de Órdenes majoris tendrán acceso a reglas únicas que reflejan el modo de luchar de esas Órdenes militantes en el campo de batalla, mientras que las unidades en destacamentos de Órdenes minoris pueden crear un estilo de lucha que se acomode a su método de guerrear.

ESTRATAGEMAS (PÁGS. 66-69)
Los ejércitos Adepta Sororitas tienen acceso a estrategias y tácticas únicas que pueden utilizar para superar a sus enemigos en cualquier teatro de guerra; se representan como las estratagemas de esta sección, en las que puedes gastar puntos de mando para usarlas en tus partidas. Encontrarás más sobre las estratagemas y los puntos de mando en el Libro básico de Warhammer 40.000.

REGLAS DE EJÉRCITO

BENDICIONES DE LOS FIELES (PÁGS. 70-71)
Ciertas miniaturas en tu ejército de Hermanas de Batalla pueden ser mejoradas para tener bendiciones de los fieles. Al hacerlo, estas guerreras santas obtendrán habilidades nuevas, que pueden ser mejoradas aún más para llevar a cabo hazañas milagrosas mediante actos de fe.

RASGOS DE SEÑORA DE LA GUERRA (PÁG. 72)
La Señora de la guerra en un ejército Adepta Sororitas puede tener uno de los rasgos presentados en esta sección. Te ayudarán a personalizar a la líder de tu fuerza y reflejar mejor sus preferencias de combate y estilo de mando en batalla.

HIMNOS DE BATALLA (PÁG. 73)
En el campo de batalla, los sacerdotes del Adeptus Ministorum pueden recitar himnos para inspirar a sus fieles guerreras con justicia divina. La lista de himnos entre la que puede elegir cada sacerdote del Adeptus Ministorum se encuentra en esta sección.

RELIQUIAS (PÁGS. 74-75)
Los personajes Adepta Sororitas pueden llevar poderosos artefactos y armas mágicas llamadas reliquias de la Eclesiarquía a la batalla; estas reliquias y sus reglas se describen en esta sección.

REGLAS DE JUEGO EQUILIBRADO

REGLAS DE APROBADO POR EL CAPÍTULO (PÁG. 77)
Si vas a jugar una batalla que te indica que debes elegir objetivos secundarios, puedes elegir entre los de las Adepta Sororitas. Representan las metas tácticas y estratégicas únicas para las Hermanas de Batalla. Encontrarás más sobre elegir objetivos secundarios en muchos packs de misión de juego equilibrado, incluyendo el pack de misión Guerra eterna en el Libro básico de Warhammer 40.000.

REGLAS DE CRUZADA

CRUZADA (PÁGS. 78-89)
Las Adeptas Sororitas tienen acceso a multitud de reglas adicionales que mejorarán aún más tu experiencia de cruzada. Estas incluyen tácticas de batalla, agendas, requisiciones y reliquias de cruzada que reflejan el rico trasfondo de las Adepta Sororitas. Entre las reglas presentadas en esta sección se encuentran las pruebas de una Santa en vida, en las que un devoto personaje Adepta Sororitas debe completar varios actos milagrosos personales para ascender a la santidad o descubrir un sino glorioso como Santa mártir.

HOJAS DE DATOS

HOJAS DE DATOS (PÁGS. 90-120)
Esta sección es esencial para todos los jugadores de Adepta Sororitas sin importar su estilo de juego preferido, pues contiene las hojas de datos de las unidades Adepta Sororitas. Cada hoja de datos describe, entre otras cosas, los perfiles de sus miniaturas, el equipo con el que pueden equiparse y las habilidades que tienen. Encontrarás más sobre hojas de datos en el Libro básico de Warhammer 40.000.

EQUIPO

PERFILES DE ARMAS (PÁGS. 121-123)
Esta sección ofrece listas de equipo a las que se hace referencia en las opciones de equipo de ciertas hojas de datos Adepta Sororitas, así como perfiles para todas las armas con las que las unidades Adepta Sororitas pueden equiparse.

PUNTOS

VALORES EN PUNTOS (PÁGS. 124-125)
Si vas a jugar una partida que usa valores en puntos, puedes usar las listas alfabéticas de esta sección para determinar el coste de cada unidad en tu ejército. Estos valores se revisarán cada año.

REFERENCIA DE REGLAS

GLOSARIO (PÁGS. 126-127)
En esta sección encontrarás un glosario de términos de reglas usados en este Codex que está diseñado para ayudarte a resolver cualquier interacción compleja entre reglas que pueda surgir.

REFERENCIA (PÁG. 128)
Aquí encontrarás una útil referencia resumiendo las reglas más comunes de las Adepta Sororitas.



PATRULLA

Patrulla es el tamaño de partida más pequeña, y la fuerza Adepta Sororita que ves abajo es una forma genial de empezar; no importa si quieres jugar una partida de juego abierto, forjar una narrativa con un ejército de cruzada o competir en una misión de juego equilibrado.

Creada con el contenido del set de caja Patrulla Adepta Sororitas, esta fuerza se puede usar en un ejército veterano y se compone en sí misma de un destacamento de Patrulla, como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000.

En el campo de batalla, las Hermanas de Batalla son una unidad sólida y fiable, equipada con armas potentes y armadura fuerte. Como parte de un ejército veterano, esta unidad obtendrá la habilidad Asegurar objetivo, tal como se describe en la pág. 57, lo que le permite controlar objetivos aunque el enemigo la supere en número.

Cuando las Hermanas de Batalla son apoyadas por la habilidad Liderar a los justos de la Canonesa, se convierten en un rival mucho más letal y su fuego abrasa al enemigo con una puntería aún más certera. La propia Canonesa es una figura poderosa e inspiradora, capaz de intervenir heroicamente contra cualquier hereje que amenace a sus guerreras.

La Escuadra de Serafinas es una fuerza de respuesta rápida capaz de desplegarse en el núcleo de la batalla cuando más se la necesita, ya sea para asegurar objetivos poco protegidos o para apoyar a fuerzas de infantería más lentas. Estas guerreras descubrirán que su puntería es mucho más letal cuando luchan cerca de tu Canonesa.

Las unidades Castigo del Penitente, Arcoflagelantes y Hermanas Arrepentidas, lideradas hacia por la Arrepentida Superiora, son la fuerza de combate de esta Patrulla. Pocos enemigos hay a los que no puedan despedazar, aunque los Arcoflagelantes y las Hermanas Arrepentidas son a su vez un tanto vulnerables al fuego enemigo. Transportar a estas unidades en el interior del casco blindado de un Rhino debería asegurar que lleguen hasta el contacto con el enemigo intactas y listas para castigar en nombre del Emperador.



HABILIDADES DE DESTACAMENTO

Un destacamento ADEPTA SORORITAS es aquel que solo incluye miniaturas con la clave ADEPTA SORORITAS (excepto miniaturas con las claves CULTO IMPERIALIS, AGENTE DEL IMPERIUM o SIN FACCIÓN).

- Los destacamentos ADEPTA SORORITAS obtienen la habilidad Decreto pasivo.
- Las unidades ADEPTA SORORITAS (excepto unidades SANTIFICADO y PROSCRITOS) en destacamentos ADEPTA SORORITAS obtienen la habilidad Convicciones de Orden.
- Las unidades de tropas en destacamentos ADEPTA SORORITAS obtienen la habilidad Asegurar objetivo (esta habilidad se describe en el Libro básico de Warhammer 40.000).

DECRETO PASIVO

El honor de liderar a las Adepta Sororitas recae en una oficial de las Ordenes militantes, no en los Sacerdotes que las acompañan.

Puedes incluir un máximo de una miniatura CANONESA y una miniatura MISIONERO en este destacamento. No puedes incluir en este destacamento más unidades SACERDOTE CULTO IMPERIALIS que unidades PERSONAJE ADEPTA SORORITAS.

CONVICCIONES DE ORDEN

Cada Orden militante tiene su propio estilo de lucha, apropiado para las particularidades del credo y la filosofía de combate de sus hermanas de batalla.

Todas las unidades ADEPTA SORORITAS con esta habilidad, y todas las miniaturas en ella, reciben una convicción de orden si todas las unidades de su destacamento que pertenezcan a una Orden son de la misma Orden. La convicción recibida depende de la Orden a la que pertenecen, tal como se indica en las siguientes páginas.

***Ejemplo:** Una unidad de la Orden de Nuestra Señora Mártir con la habilidad Convicciones de Orden obtiene la convicción La sangre de las mártires.*

Si tu Orden no tiene una convicción de orden asociada, debes elegir convicciones de Orden minoris para ella, tal como se describe en las págs. 64-65; esto te permitirá personalizar las reglas de tu Orden minoris. En cualquier caso, anota en tu lista de ejército todas las convicciones de orden/orden minoris de tu fuerza de Adeptas Sororitas.

LAS ORDENES MILITANTES

Si tu ejército es veterano, las unidades <ORDEN> en destacamentos ADEPTA SORORITAS obtienen acceso a las siguientes reglas de Ordenes militantes, siempre que todas las miniaturas de ese destacamento que pertenecen a una Orden militante sean de la misma. Estos destacamentos se llaman destacamentos de Ordenes militantes.

CONVICCIONES DE ORDEN

Todas las unidades <ORDEN> (excepto unidades SANTIFICADO) en un destacamento de Ordenes militantes recibirán una convicción de orden, tal como se describe en las págs. 58-65. En estas páginas encontrarás las convicciones de orden asociadas a cada Orden militante, además de una lista de convicciones de Ordenes minoris que debes usar si tu Orden no tiene una convicción de orden asociada.

RASGOS DE SEÑORA DE LA GUERRA

Cada Orden militante tiene asociado un rasgo de Señora de la guerra de Orden militante. Si una miniatura PERSONAJE ADEPTA SORORITAS <ORDEN> recibe un rasgo de Señora de la guerra, puede tener el rasgo de Señora de la guerra de Orden militante relevante, en lugar de un rasgo de Señora de la guerra de la pág. 72.

ESTRATAGEMAS

Cada Orden militante tiene una estratagema de Orden militante asociada. Si tu ejército incluye un destacamento de Orden militante (excepto destacamentos auxiliares de apoyo, superpesado auxiliar o red de fortificaciones), entonces recibirás acceso a la estratagema de Orden militante relevante.

RELIQUIAS DE LA ECLESIARQUÍA

Cada Orden militante tiene una reliquia de la Eclesiarquía de Orden militante asociada. Si tu ejército está liderado por una SEÑORA DE LA GUERRA SANTIFICADA o una SEÑORA DE LA GUERRA ADEPTA SORORITAS <ORDEN>, puedes, al reunir tu ejército, darle la reliquia de Orden militante relevante a una miniatura PERSONAJE ADEPTA SORORITAS <ORDEN> de tu ejército en lugar de darle una reliquia de la Eclesiarquía de las págs. 74-75. Los personajes con nombre (como Junith Eruita) no pueden recibir una reliquia de la Eclesiarquía.

Ten en cuenta que algunas reliquias reemplazan a uno de los elementos de equipo existentes de la miniatura. Si usas valores en puntos, cuando proceda deberás pagar igualmente el coste del equipo que es reemplazado. Anota en tu lista de ejército cualquier reliquia de la Eclesiarquía que tengan tus miniaturas.

***Ejemplo:** Un ejército veterano incluye un destacamento ADEPTA SORORITAS en el que cada unidad tiene la clave ORDEN DE LA ROSA ENSANGRENTADA. Todas las unidades ORDEN DE LA ROSA ENSANGRENTADA en ese destacamento obtienen la convicción Prestas a la rabia y una miniatura PERSONAJE ORDEN DE LA ROSA ENSANGRENTADA de ese destacamento recibe un rasgo de Señora de la guerra en vez de recibir el rasgo Ira abrasadora. Tienes acceso a la estratagema Destrozadlos y puedes usar PMs para usarla, y si la SEÑORA DE LA GUERRA de tu ejército se elige de entre este destacamento y es de la Orden de la Rosa Ensangrentada, una miniatura PERSONAJE ORDEN DE LA ROSA ENSANGRENTADA de tu ejército puede recibir una reliquia de la Eclesiarquía en vez de Beneficencia.*

ÓRDENES



"Si pudieras matarme, hereje, mi alma se volvería como el fuego. El Emperador me haría ascender y ardería al tiempo que Su luz divina. Para siempre guiaría a los fieles, prestándoles mi fuerza hasta que tú y los malditos como tú seáis purgados de la existencia. Si pudieras matarme".

- Canonesa Arielle, Orden de Nuestra Señora Mártir

ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR

LA SANGRE DE LAS MÁRTIRES

Cuando la batalla es más cruenta y las bajas más altas, estas guerreras combaten con convicción renovada, deseosas de vengar a las caídas.

- Al final de cualquier fase (excepto la fase de moral) en la que cualquier unidad con esta convicción fuera eliminada, recibes 1 dado de milagro (pág. 91). Esto se suma a cualquier dado de milagro obtenido al final de una fase en la que una unidad **Personaje** con esta convicción fuera eliminada (ver Sacrificio, pág. 91).
- Siempre que una miniatura con esta convicción ataca, si esta unidad se encuentra por debajo de sus efectivos iniciales, suma 1 a la tirada para impactar de ese ataque.

HONRAR A LAS MÁRTIRES — 1PM

Orden de Nuestra Señora Mártir – Estratagema de Hazaña épica

La muerte en batalla de una líder de la Orden de Nuestra Señora no hace sino inspirar determinación en las que aún viven.

Usa esta estratagema al final de una fase en la que una miniatura **Personaje Orden de Nuestra Señora Mártir** de tu ejército fuera eliminada por una unidad enemiga (excepto miniaturas eliminadas y devueltas al campo de batalla en esa fase debido a cualquier regla, p. ej., la estratagema Intervención divina, pág. 66). Hasta el final de la batalla, cuando una miniatura **Orden de Nuestra Señora Mártir** ataque a una unidad enemiga, suma 1 a la tirada para herir de ese ataque.

RASGO DE SEÑORA DE LA GUERRA: PORTADORA DEL ESCUDO

Esta líder cruzen enfrentarse directamente a las amenazas a la cabeza de su Orden, liderando desde el frente.

- Siempre que esta **Señora de la guerra** sea blanco de un ataque, resta 1 al atributo Daño de ese ataque (hasta un mínimo de 1).
- Siempre que obtengas un dado de milagro (pág. 91) al final de una fase como resultado de Venganza, si esta **Señora de la guerra** ha eliminado a alguna unidad enemiga durante esa fase, el dado de milagro es un 6 automáticamente.
- Siempre que obtengas un dado de milagro (pág. 91) al final de una fase como resultado de Sacrificio, si esta **Señora de la guerra** ha sido eliminada durante esa fase, el dado de milagro es un 6 automáticamente.

RELIQUIA: VENGANZA DE LAS MÁRTIRES

Venganza de las mártires fue el arma de Santa Valpurgis, una Celeste Superiora especialmente altruista. Durante la defensa de la Puerta de Ghem, se adelantó a su escuadra para ponerse ante un tanque enemigo que se dirigía hacia ella, y entonces la luz del Emperador brotó de su pistola y detonó la munición en una conflagración divina.

Solo miniatura **Orden de Nuestra Señora Mártir** equipada con una pistola infierno. Esta reliquia reemplaza a una pistola infierno y tiene el siguiente perfil:

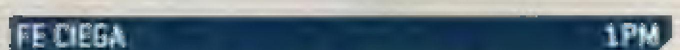
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Venganza de las mártires	12"	Pistola 1	9	-4	1D6+3

ORDEN DEL CORAZÓN VALEROSO

RESISTENCIA ESTOICA

Como su santa patrona, Lucía, las de la Orden del Corazón Valeroso están dispuestas a soportar cualquier agonía en el nombre de la expiación. Tal es su disposición a sufrir por su causa que ignoran heridas terribles sin perder pie.

- Siempre que una miniatura con esta convicción fuera a perder una herida como resultado de una herida mortal, tira 1D6: con un 5+, la herida no se pierde.
- Siempre que una miniatura con esta convicción es blanco de un ataque, si el ataque tiene un atributo Factor de Penetración -1 o 2, el Factor de Penetración del ataque queda reducido en 1.



FE CIEGA — 1PM

Orden del Corazón Valeroso – Estratagema de táctica de batalla
Cuando el fervor del combate se cierne sobre ellas, las Hermanas del Corazón Valeroso confían en que el Emperador guíe su mano.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una unidad **ORDEN DEL CORAZÓN VALEROSO** de tu ejército sea elegida para disparar, o en la fase de combate, cuando una unidad **ORDEN DEL CORAZÓN VALEROSO** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de esa fase, cada vez que una unidad de esta unidad ataque, puedes ignorar algunos o todos los modificadores en tiradas para impactar, Habilidad de Proyectiles y Habilidad de Armas.

RASGO DE SEÑORA DE LA GUERRA: INSENSIBLE AL DOLOR

De acuerdo al ejemplo de Santa Lucía, esta líder soportará cualquier sufrimiento y luchará muy por encima de los límites de la resistencia mortal.

- Cada vez que esta **SEÑORA DE LA GUERRA** efectúe un acto de fe (pág. 91), recupera 1 herida perdida.
- Cada vez que esta **SEÑORA DE LA GUERRA** perdería una herida, tira 1D6: con un 5+, esa herida no se pierde.

RELIQUIA: ATAÚD DE PENITENCIA

En esta caja de ébano sin adornos yace una reliquia tan imbuida por la chispa divina del Emperador que irradia un aura feroz. Su santidad es tan poderosa que quema la carne de sus guardianas, pero una tan digna como para portar el ataúd a la batalla acepta la oportunidad de probar la fuerza de su fe y voluntad. Para el infiel que se le acerca demasiado, resulta incapacitante y agotador para su alma.

Solo miniatura **ORDEN DEL CORAZÓN VALEROSO**. La portadora tiene la siguiente habilidad: "**Ataúd de penitencia (aura)**: mientras una unidad enemiga se encuentre a 3" o menos de la portadora, resta 1 al atributo Resistencia de las miniaturas de esa unidad enemiga (si la unidad tiene la clave **CAOS**, resta también 1 a su atributo Fuerza)."



Los labios de la Hermana Gerbolde se agrietaron y sangraron. La cabeza le martilleó cuando la luz abrasadora de los tres soles del sistema Tecrasis-yoraxda se abatió sobre ella. Gerbolde ya no podía sudar. Añoraba la punzada del líquido salado al derramarse en las ampollas abiertas que cubrían su cara quemada por el sol. El dolor era precioso. Le recordaba a la Matriarca Lucía. Le recordaba que estaba viva, y que por tanto servía.

Cada uno de los pesados pasos de Gerbolde se hundían en las finas arenas del desierto. Sus Hermanas marchaban con ella, todas quemadas, sangrantes, jadeando.

—Lucía desprecia la trivialidad de este desafío —carraspeó la Dogmática Katrin, a la cabeza de las Hermanas junto a la Canonesa Augustab.

Habían marchado durante once días, soportando tormentas de arena que las desollaron, llenaron con gravilla los huecos de sus armaduras y las derribaron de dunas que habían tardado horas en ascender.

Quedan cuatro, pensó Gerbolde.
Entonces volveremos.

Hasta entonces había sido un buen ejercicio de entrenamiento. Ya se habían revelado las debilidades de una docena de Hermanas gracias a las condiciones tan formidables y arduas. Se habían derrumbado o habían abandonado, algo por lo que Gerbolde sabía que recibirían el dulce correctivo del látigo a más tardar.

ÓRDENES

ORDEN DE LA ROSA ENSANGRENTADA



PRESTAS A LA RABIA

Una vez avivada su furia de batalla, nadie lleva adelante las guerras del Adeptus Ministorum con mayor fervor que estas guerreras.

- Siempre que una unidad con esta convicción combate, si hizo un movimiento de carga, recibió una carga o efectuó una Intervención heroica en este turno, entonces suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas en esta unidad hasta que se resuelva ese combate.
- Siempre que una miniatura con esta convicción hace un ataque de combate, si la unidad de esa miniatura hizo un movimiento de carga, recibió una carga o efectuó una Intervención heroica en este turno, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

DESTROZADLOS — 1PM

Orden de la Rosa Ensangrentada – Estratagema de táctica de batalla

En la furia de la batalla, las Hermanas de la Rosa Ensangrentada canalizan su rabia en golpazos con culatas, puños y armas.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **ORDEN DE LA ROSA ENSANGRENTADA** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de esa fase, cada vez que una miniatura de esa unidad haga un ataque de combate, una tirada para impactar sin modificar de 6 hiere al blanco automáticamente.

RASGO DE SEÑORA DE LA GUERRA: IRA ABRASADORA

Nada calmará la ira desatada de esta guerrera nata.

- Suma 1 al atributo Ataques de esta **SEÑORA DE LA GUERRA**.
- Esta **SEÑORA DE LA GUERRA** es elegible para cargar en un turno en el que haya avanzado.

RELIQUIA: BENEFICENCIA

Esta espada sierra es apreciada en la Orden por su peso perfecto y la profundidad de su pío mordisco. A medida que su portadora se adentra en grupos de idólatras herejes, Beneficencia provoca un chorro de sangre arterial a cada corte. Mutantes y traidores caen ante su bendición, y el terreno ganado se consagra con vísceras.

Solo miniatura **ORDEN DE LA ROSA ENSANGRENTADA** equipada con una espada sierra. Esta reliquia reemplaza una espada sierra y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Beneficencia	Com.	Combate	+2	-2	1

Habilidades: Cuando la portadora combata, haz 3 ataques adicionales con esta arma (si hay 6 o más miniaturas enemigas a 3" o menos de la portadora cuando es elegida para combatir, en su lugar haz 1D3+3 ataques adicionales con esta arma).

Los gritos del hereje superaban el rugido del lanzallamas. La Hermana Berta no soltó el gatillo hasta que el traidor cayó al suelo. Solo su cadáver ardiente iluminaba el búnker.

El hedor de la carne asada se mezclaba con el del prometio ardiente. Berta lo aspiró profundamente. Nunca se cansaba de ese olor. El único sonido que permanecía era el chasquido del fuego y el burbujeo de la grasa hirviente.

Era el cuarto búnker del complejo que habían purgado de la traidora 33ª de fusileros de Bakien. Era igual que los otros. En las paredes habían grabado símbolos del Archienemigo y habían profanado los símbolos imperiales.

Berta alzó de nuevo el lanzallamas y apuntó a lo que parecía algún tipo de altar hereje.

—Purga a los impuros —dijo, y apretó el gatillo. Las llamas lo engulleron todo.

ORDEN DEL CÁLIZ DE ÉBANO

HIJAS DEL EMPERADOR

La Orden del Cáliz de Ébano es la más antigua de las Órdenes militantes, y sus guerreras tratan de ser parangones marciales y espirituales para los seguidores del Dios Emperador. Su pureza y nobleza de espíritu las lleva a llevar a cabo actos milagrosos.

- Si cualquier unidad de tu ejército tiene esta convicción, cuando determines qué ritos sagrados (pág. 93) están activos para tu ejército después de determinar tu misión, no puedes elegir al azar dos ritos sagrados. En su lugar, tras elegir un rito sagrado debes elegir un segundo. Ambos ritos están activos para unidades de tu ejército con esta convicción (solo el primero está activo para otras unidades de tu ejército con la habilidad Ritos sagrados).
- Siempre que una miniatura o unidad con esta convicción lleve a cabo un acto de fe (pág. 91), primero puedes descartar 1 dado de milagro. Si lo haces, 1 dado de milagro que uses en ese acto de fe se considera un 6 (sin importar su valor real).

LLAMAS PURGADORAS 1PM

Orden del Cáliz de Ébano – Estratagema de equipo

Cuando el Cáliz de Ébano va a la guerra, llevan consigo llamas purificadoras.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo cuando una unidad **ORDEN DEL CÁLIZ DE ÉBANO** de tu ejército sea elegida para disparar. Hasta el final de la fase:

- Suma 4" al alcance de todas las armas de llamas (pág. 12) con la que estén equipadas las miniaturas de esa unidad.
- Siempre que una miniatura en esa unidad ataque con un arma de llamas, con una tirada para herir sin modificar de 4+, el blanco sufre 1 herida mortal además del daño normal (con esta estratagema se pueden infligir hasta un máximo de 3 heridas mortales).

RASGO DE SEÑORA DE LA GUERRA. CONOCIMIENTO HORRIBLE

Esta líder es de las pocas que ha compartido el conocimiento horrible con la Matriarca de la Orden tras su comunión con el Emperador.

- Si esta **SEÑORA DE LA GUERRA** está en el campo de batalla, 1 de los dados de milagro (pág. 91) que obtienes al inicio de la primera ronda de batalla es un 6 automáticamente.
- Mientras esta **SEÑORA DE LA GUERRA** esté en el campo de batalla, cada vez que gastas un punto de mando para usar una estratagema, puedes tirar 1D6: con un 5+, recuperas ese PM.

RELIQUIA. ANUNCIACIÓN DEL CREDO

Las tradicionalistas de la Orden del Cáliz de Ébano aceptan con gusto cualquier oportunidad de aplicar la letra innegable del Credo imperial. Esta arma anuncia su depravación al hereje cobarde que elude su sentencia o a la bruja que se esconde tras sus marionetas en proclamaciones ineludibles de justicia destructiva.

Solo miniatura **ORDEN DEL CÁLIZ DE ÉBANO** equipada con bólter condenación. Esta reliquia reemplaza un bólter condenación y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Anunciación del credo					
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1
Estaca sagrada	24"	Asalto 1	4	-2	2

Habilidades: Antes de elegir blancos, elige uno o ambos perfiles indicados arriba para atacar. Si eliges ambos, resta 1 a la tirada para impactar de ese ataque cada vez que ataques con esta arma en esta fase. Cuando elijas un blanco para esa arma, ignora la regla Cuidado, Señor. Cada vez que ataques con el perfil estaca sagrada de esta arma a una miniatura **PSÍQUICO**, la unidad de esa miniatura sufre 3 heridas mortales además del daño normal.

"Un gran triunfo, lo llamaron. ¡Bah! ¿Sabes cuánto prometio desperdiciaron solo en los braseros? Un gasto de tiempo y equipo es lo que fue. Los ejércitos desfilaban cuando deberían haber marchado a la batalla, vitoreaban cuando deberían haber proferido gritos de guerra, saludaban a los ciudadanos cuando deberían haber abatido enemigos. La Canonesa Invidia no quiso formar parte de ello: marchamos en nuestros transportes y salimos para el frente, donde yace nuestro verdadero deber".

- Hermana Celeste Siánival Redemptus, Orden del Cáliz de Ébano



ÓRDENES



En silencio, la Serafina Heleth echó a correr por la pasarela bamboleante, en silencio se lanzó al vacío. También en silencio la siguieron sus hermanas, excepto por el golpeteo de las botas blindadas contra el hierro oxidado. Mientras caía, humo maloliente y vapor se arremolinaron en torno a Heleth. No veía su destino, pero no sintió miedo ni preocupación. El Dios Emperador guiaba sus pasos. La Hermana Heleth tenía fe.

Contó mientras caía por la refinería: cuatro, tres, dos, uno. En cero, al sentir que el suelo se acercaba para encontrarla, Heleth activó su propulsor de salto. El tirón súbito le hizo castañetear los dientes mientras los cohetes encendidos detenían su caída. El fuego se onduló a sus pies, partiendo el humo asqueroso mientras la envolvía en un halo de llamas. Sus hermanas descendieron junto a ella, rostros severos y bocas tensas, mientras alzaban las pistolas hacia los aterrados herejes revelados de pronto más abajo. Los infieles las miraron aterrados y vieron una condenación imprevista acercándose desde el cielo. Se acobardaron y las apuntaron con rifles automáticos. Algunos dispararon y las balas desgarraron el aire hasta rebotar en la armadura de Heleth. En respuesta, ella sumó proyectiles a la andanada de sus Hermanas. Golpeando el suelo entre cadáveres ensangrentados, disparó una y otra vez. Mas todo el tiempo permaneció en silencio.

ORDEN DEL SUDARIO DE PLATA

HECHOS, NO PALABRAS

Los miembros de la Orden del Sudario de Plata creen firmemente que es mejor mostrar la convicción propia mediante hechos decididos. Por ello, luchar es el mejor modo de probar su fe inquebrantable, pues pueden castigar a los enemigos del Emperador y demostrar la profundidad de su devoción.

- Cuando una unidad con esta convicción hace un movimiento normal o avanza en tu fase de movimiento, hasta el final de tu fase de mando, cuenta como hubiera permanecido inmóvil.
- Cuando una unidad con esta convicción es elegida para disparar o combatir, puedes repetir una tirada para impactar o una tirada para herir al resolver los ataques de esa unidad.

LA FE ES NUESTRO ESCUDO 1PM

Orden del Sudario de Plata – Estratagema de adrid estratégico
La fe inquebrantable de las guerreras del Sudario de Plata les permite seguir luchando pese a las heridas y acometidas pequeñas más horribles.

Usa esta estratagema en cualquier fase cuando una miniatura **Orden del Sudario de Plata** de tu ejército perdería una herida como resultado de una herida mortal. Hasta el final de esa fase, cada vez que esa miniatura u otra miniatura de esa unidad perdería una herida como resultado de una herida mortal, tira 1D6: con un 4+ la herida no se pierde.

RASGO DE SEÑORA DE LA GUERRA
HEROÍSMO ALTRUISTA

Esta líder combatirá contra cualquier enemigo antes que permitir que sus seguidores sufran daño.

- Esta **Señora de la Guerra** es elegible para llevar a cabo una Intervención heroica si está a 6" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente de cualquier unidad enemiga, en vez de 3" horizontalmente y 5" verticalmente. Cada vez que esta **Señora de la Guerra** efectúe un movimiento de Intervención heroica, puede moverse hasta 6". El resto de reglas de Intervención heroica se siguen aplicando.
- Al inicio de la fase de combate, si esta **Señora de la Guerra** está dentro de la zona de amenaza de cualquier unidad enemiga, puede combatir primero en esta fase.

RELIQUIA: VELO DE MERCURIO

Volviéndose visible al captar los fuegos de la batalla y los halos de luz que rodean a los fieles, esta nanofibra como gasa confunde la mirada de los herejes y perturba las matrices de apuntado de los xenos. Mientras la portadora se mueve tan ágil como un dardo de plata hacia el corazón enemigo, los disparos fallan y los espadazos yerran.

Solo miniatura **Orden del Sudario de Plata**.

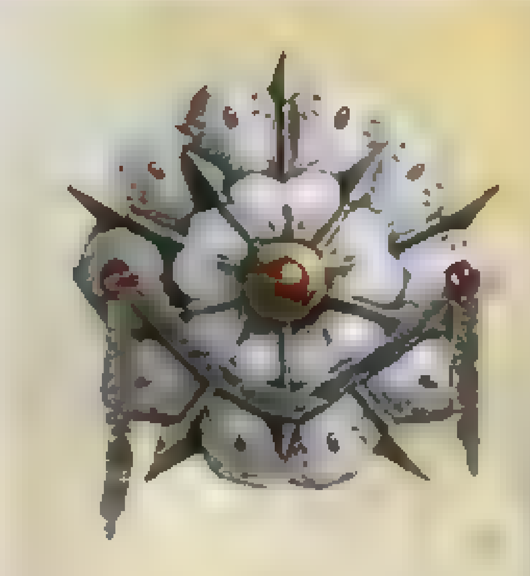
- Suma 3" al atributo movimiento de la portadora.
- Cada vez que la portadora es blanco de un ataque, resta 1 a la tirada para impactar de dicho ataque.

ORDEN DE LA ROSA SAGRADA

SERENIDAD DEVOTA

Las Hermanas de la Orden de la rosa Sagrada son famosas por su calma e implacable resolución en batalla. Las herederas de Santa Arabella permanecen firmes incluso frente a las peores dificultades.

- Cada vez que se efectúa un chequeo de desgaste para una unidad con esta convicción, tiene éxito automático.
- Cada vez que usas un dado de milagro cuando una miniatura o unidad con esta convicción efectúa un acto de fe (pág. 91), tira 1D6: con un 4+, recibes 1 dado de milagro.



EL JUCIO DEL EMPERADOR — 1PM

Orden de la Rosa Sagrada - Estratagema de táctica de batalla

Nadie escapa de la mirada del Emperador, y donde vea maldad llegará el castigo de la Rosa Sagrada.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo cuando una unidad **Orden de la Rosa Sagrada** de tu ejército sea elegida para disparar. Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura de esa unidad ataque con un arma a distancia, una tirada para impactar sin modificar de 6 consigue un impacto adicional.

RASGO DE SEÑORA DE LA GUERRA: LUZ DE LA DIVINIDAD

La divinidad del Emperador brilla a través de esta líder. En batalla conserva una expresión beatífica mientras derrota a los enemigos del Emperador y expulsa el miedo de las mentes de sus seguidores.

- Una vez por turno, cuando esta **Señora de la guerra** efectúe un acto de fe (pág. 91), 1 dado de milagro usado en ese acto de fe se considera un 6 (sin importar su valor real).
- Esta **Señora de la guerra** tiene la siguiente habilidad: "**Luz de la divinidad (aura)**: Mientras una unidad **Básica Orden de la Rosa Sagrada** amiga esté a 6" o menos de esta **Señora de la guerra**, si esa unidad **Básica** retrocede, sigue siendo elegible para disparar en este turno."

RELIQUIA: LUZ DE SANTA AGNAETHA

Cuando emana de un brasero que tiene inscritas las hazañas de Arabella, la Luz de Santa Agnaetha es una iluminación cegadora contra las sombras de la Gran Fisura. Al revelar la verdad del mal, quienes encarnan la repugnancia de los daemon se [illegible] ante ella. El toque de su brillo ardiente, enarbolado en alto con gracia serena, hace que la carne impura se calcine en una conflagración de fuego sagrado.

Solo miniatura **Orden de la Rosa Sagrada** con brasero de fuego sagrado. Esta reliquia reemplaza un brasero de fuego sagrado y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Luz de Santa Agnaetha	12"	Asalto 1D6	*	*	*

Habilidades: Cada vez que se ataca con esta arma, el ataque impacta automáticamente al blanco, y con una tirada para herir sin modificar de 4+ (o 2+ si la unidad blanco contiene miniaturas **Daemon**), el blanco sufre 1 herida mortal y la secuencia de ataque termina.

"Sé el Agente de mi brazo de la espada. Sé la Energía de mi armadura. Sé el Espíritu que guía mis balas a la carne del enemigo. Sé el Fuego en mi corazón. Sé la Fuerza que impulsa la sangre por mis venas. Dios Emperador de la Humanidad, Tú que eres todo lo que tenemos o necesitamos, condúceme, atraviésame, todo en servicio [illegible] tu Voluntad Divina y Perfecta. Que con esto Tus enemigos desaparezcan, y que Tu nombre sea glorificado sobre todo".

El noveno rezo de batalla de la Orden de la Rosa Sagrada

CONVICCIONES MINORIS

Si la Orden militante que has elegido no tiene asociada una convicción de orden de las págs. 58-63, debes crear su convicción de orden eligiendo entre las convicciones de Órdenes minoris listadas aquí. A menos que se indique lo contrario, tu Orden militante tiene dos convicciones de Orden minoris de la siguiente lista:

ASESINAS DE HEREJES

Allá donde herejes corruptos y demagogos viles se opongan a la voluntad del Emperador y la Eclesiarquía, esta Orden ha jurado arrancar sus lenguas de plata y cortar su influencia venenosa.

Siempre que una miniatura con esta convicción ataca a una unidad **Personaje**, suma 1 a la tirada para impactar de ese ataque.

ESCUDO DE AVERSIÓN

Las Hermanas de esta Orden se rodean con la fuerza de su fe. Es un escudo que rechaza el odiado artificio de sus enemigos y lleva a las Sororitas hacia delante con fortaleza indómita.

Siempre que una miniatura con esta convicción es blanco de un ataque con un atributo Factor de Penetración -1, en su lugar ese ataque tiene un atributo Factor de Penetración 0.

CAZABRUJAS

Psíquicos no autorizados, diabolistas y hechiceros: todos ellos ansían la caricia del juicio del Emperador que su existencia maldita merece. Eso afirma esta Orden. ¡Quemad a la bruja!

Siempre que una miniatura con esta convicción haga un ataque de combate contra una unidad **Psíquico**, repite una tirada para impactar de 1 (si el ataque de combate se hace contra una unidad **Personaje Psíquico**, repite una tirada para impactar de 1 y una tirada para herir de 1).

CONVICCIÓN DE FE

Los milagros del Dios Emperador son evidentes para quienes poseen la convicción férrea de los verdaderos fanáticos. En presencia de las guerreras de esta Orden, sus manifestaciones de divinidad son múltiples.

Si todas las unidades de tu ejército que tienen una convicción de orden tienen esta convicción, cada vez que recibes un dado de milagro (pág. 91), si el valor de ese dado es un 1, puedes repetir la tirada antes de añadirlo a tu reserva de dados de milagro.

CREENCIA A ULTRANZA

La creencia en el Dios Emperador es la mayor fuerza de las Adepta Sororitas. Las Hermanas de esta Orden expresan la fuerza de su creencia en cada disparo vengador, cada golpe execrador y cada rezo vociferado.

Siempre que una miniatura o unidad con esta convicción efectúa un acto de fe (pág. 91), puedes descartar primero 1 dado de milagro. Si lo haces, 1 dado de milagro que uses en ese acto de fe se considera un 6 (sin importar su valor real).

FANATISMO DEVOTO

Los alienígenas, mutantes y herejes han de ser destruidos: cara a cara si es necesario, allá donde el mal no pueda esconderse y las Hermanas de Batalla puedan asegurarse de que sus golpes evisceran a sus enemigos.

Siempre que una unidad con esta convicción combate, si ha hecho un movimiento de carga, ha recibido una carga o ha llevado a cabo una Intervención heroica en este turno, hasta que se resuelva dicho combate suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques que realicen las miniaturas de esa unidad.

No puedes elegir esta convicción si ya has elegido la convicción Ira santa (ver abajo).

FERVOR EMBRAVECIDO

Estas Hermanas portan la ira fiera del Emperador a los confines más oscuros de su reino. Su rabia inmortal se manifiesta en su extraordinaria habilidad con las armas térmicas.

Siempre que una miniatura con esta convicción ataca con un arma de fusión (pág. 121), se considera que el blanco de ese ataque está a menos de la mitad del alcance en relación a las habilidades de esa arma si:

- Esa arma tiene el tipo Pistola o Asalto.
- Esa arma tiene el tipo Pesada y la unidad blanco está a 18" o menos de la miniatura que dispara.

No puedes elegir esta convicción si ya has elegido las convicciones Ritos de fuego (ver derecha) o Venganza firme (ver derecha).

GUIADAS POR LA VOLUNTAD DEL EMPERADOR

Se dice que el Dios Emperador guía a estas Sororitas. Sus ataques certeros aseguran que ningún hereje escape a su ira.

Siempre que una unidad con esta convicción es elegida para disparar o combatir, puedes repetir una tirada para impactar o para herir al resolver los ataques de esa unidad.

IRA SANTA

Los fieles del Dios Emperador llevan su furioso juicio al combate cuerpo a cuerpo. Con lluvias de golpes fanáticos, castigan al infiel y al hereje en frenesí puro.

Siempre que una unidad con esta convicción combate, si ha hecho un movimiento de carga, recibido un movimiento de carga o llevado a cabo una Intervención heroica en este turno, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

No puedes elegir esta convicción si ya has elegido la convicción Fanatismo devoto (ver arriba).

JUSTO SUFRIMIENTO

El sufrimiento es la penitencia con la que los fieles afirman su devoción. Compartir la agonía sufrida por el Dios Emperador y sus santos sin abrazar la muerte es la marca de fidelidad al Credo imperial.

Siempre que una unidad con esta convicción es blanco de un ataque, una tirada para herir sin modificar de 1-2 para ese ataque falla, sin importar las habilidades que tengan la miniatura o el arma con la que ataca.

MÁRTIRES VENERADAS

La sangre de los mártires es la fuerza vital del Imperium. Eso proclaman con alegría los principios de esta Orden, y en las horas más oscuras de sus guerreras el sacrificio de sus Hermanas caídas brilla con más fuerza.

Siempre que una miniatura con esta convicción ataca, si la unidad de esa miniatura está por debajo de sus efectivos iniciales, suma 1 a las tiradas para impactar de ese ataque.

RECITADOS PURIFICADORES

La hechicería y los poderes diabólicos de los brujos son abominaciones ante el Dios Emperador. Al invocar su nombre estas Hermanas parecen benedecidas con su protección eterna.

Cada vez que se efectúa un chequeo de rechazar a la bruja para una unidad con esta convicción, suma 3 al resultado (esto no se acumula con ninguna otra regla que sume al resultado de un chequeo de rechazar a la bruja, p. ej. Voluntad pura, pág. 72).

RITOS DE FUEGO

Con llamas purificadoras purgaron los grandes santos de leyenda a los enemigos de la fe. Los ritos sagrados de esta Orden condensan la llama de la iluminación como herramienta de purificación.

Suma 4" al alcance de todas las armas de llamas (pág. 121) con las que estén equipadas miniaturas con esta convicción.

No puedes elegir esta convicción si ya has elegido las convicciones Fervor embravecido (ver izquierda) o Venganza firme (ver derecha).

TRAS LOS PASOS DE LOS SANTOS

Muchas Órdenes militantes menores se adhieren a las tradiciones y prácticas de una de las Órdenes majoris. Para algunas, esto se debe a una cadena de descendencia reconocida para ellas mientras que otras ensalzan la virtud de una santa o Matriarca en particular.

No puedes elegir esta convicción de Orden minoris si has elegido cualquier otra convicción de Orden minoris, y si eliges esta convicción no puedes elegir una segunda. Elige una de las siguientes Órdenes militantes: Orden de Nuestra Señora Mártir, Orden del Corazón Valeroso, Orden de la Rosa Ensangrentada, Orden del Cáliz de Ébano, Orden del Sudario de Plata, Orden de la Rosa Sagrada.

- Usa las convicciones de orden de la Orden militante que has elegido, como se indica en las págs. 58-63.
- Si una miniatura **PERSONAJE** con esta convicción obtiene un rasgo de Señora de la guerra, puede tener un rasgo de Señora de la guerra de Órdenes militantes asociado a la Orden militante que has elegido en lugar de un rasgo de Señora de la guerra de la pág. 72. Si un **PERSONAJE** tiene uno de estos rasgos de Señora de la guerra, reemplaza todas las menciones a la clave de Orden militante en el rasgo de Señora de la guerra (p. ej. **ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR**), si la hubiera, por el nombre de la Orden militante a la que pertenece este **PERSONAJE**.
- A menos que las únicas unidades con esta convicción sean parte de un destacamento auxiliar de apoyo, superpesado auxiliar y/o red de fortificaciones, recibirás acceso a las estratagemas de Orden militante asociadas con la Orden militante que has elegido. Al usar una de estas estratagemas, reemplaza todas las menciones a la clave de Orden militante en la estratagema (p. ej., **ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR**) por la Orden militante a la que pertenecen las unidades con esta convicción.

VALOR DESENFRENADO

La serenidad de esta Orden bajo el fuego enemigo frente a los mayores dificultades ha convertido lo que parecía una derrota en valerosas últimas defensas que agotan al enemigo.

Suma 1 a todos los chequeos de desgaste para unidades con esta convicción.

VENGANZA FIRME

La puntería de estas Hermanas con el sagrado bólter es tan firme como si las sagradas herramientas de guerra se reciben del propio Emperador para llevar a cabo su venganza sobre quienes han dado la espalda a su luz.

Siempre que una miniatura con esta convicción ataque con un arma bólter (pág. 121), puedes ignorar todos o algunos modificadores de las tiradas para impactar y Habilidad de Proyectiles.

No puedes elegir esta convicción si ya has elegido las convicciones Fervor embravecido (ver izquierda) o Ritos de fuego (ver izquierda).

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún destacamento **ADEPTA SORORITAS** (excepto destacamentos auxiliares de apoyo, superpesados auxiliares o red de fortificaciones), tienes acceso a estas estratagemas y puedes gastar PMs para usarlas.

COMPETENCIA EXCEPCIONAL 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de táctica de batalla

Las Celestes son parangones de la batalla

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una unidad **CELESTE** de tu ejército sea elegida para disparar, o en la fase de combate, cuando una unidad **CELESTE** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en esa unidad ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

NO DEJES VIVIR AL BRUJO 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de táctica de batalla

Quienes usan la hechicería contra los justos suelen descubrir que se enfrentan a la furia total de la Eclesiarquía

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una unidad **ADEPTUS MINISTORUM** de tu ejército sea elegida para disparar, o en la fase de combate, cuando una unidad **ADEPTUS MINISTORUM** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en esa unidad ataque a una unidad **PSÍQUICO**, suma 1 a la tirada para impactar de ese ataque (si el ataque lo hace una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM**, suma 1 a la tirada para impactar y a la tirada para herir de ese ataque).

PALABRA DE ACTIVACIÓN EXTREMIS 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de táctica de batalla

Los Arcoflagelantes están condicionados con palabras de activación sagradas que desactivan sus inhibidores cerebrales y desatan su furia asesina

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **ARCOFLAGELANTES** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de esa fase, cambia la habilidad de todos los arcoflagelos con las que están equipadas las miniaturas de esa unidad por lo siguiente: "Cada vez que se ataca con esta arma, haz 3 tiradas para impactar en vez de 1." Al final de la fase, tira 1D6 por cada miniatura en esa unidad: por cada 1, una miniatura en esa unidad es eliminada.

PROFECÍA ENCARNADA 2PM

Adepta Sororitas – Estratagema de táctica de batalla

Se dice que las Zephyrim personifican la promesa del Dios Emperador. Allí donde lideran, la victoria las sigue

Usa esta estratagema en tu fase de combate. Elige una unidad **ESCUADRA DE CEFIREAS** de tu ejército. Hasta el final de esa fase, cuando una miniatura de esa unidad haga un ataque de combate, suma 1 a las tiradas para herir de ese ataque.

PURIFICADO POR EL FUEGO 2PM

Adepta Sororitas – Estratagema de táctica de batalla

Quema al mutante. Quema al hereje. Quema a la bruja

Usa esta estratagema en tu fase de disparo cuando una unidad **ADEPTUS MINISTORUM** de tu ejército es elegida para disparar. Hasta el final de esa fase, cuando una miniatura en esa unidad dispare con un arma de llamas (pág. 121), no tires para determinar el número de ataques con esa arma; en su lugar, haz el máximo número de ataques con esa arma (p. ej., 6 ataques con un arma Pesada 1D6).

INMOLACIÓN DEL MÁRTIR 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de hazaña épica

El infierno reclama al mártir y al hereje por igual en sus llamas purificadoras.

Usa esta estratagema en cualquier fase cuando una miniatura **IMMOLATOR** de tu ejército que esté equipada con lanzallamas inmolación sea eliminada. No hagas una tirada para ver si explota: lo hace automáticamente.

INTERVENCIÓN DIVINA 2PM

Adepta Sororitas – Estratagema de hazaña épica

A veces, un roce con la muerte es tan cercano que la única explicación parece ser la intervención divina

Usa esta estratagema cuando una miniatura **PERSONAJE ADEPTA SORORITAS** (excepto personajes con nombre) de tu ejército es eliminada, en lugar de usar cualquier regla que se activa cuando una miniatura es eliminada (p. ej., Sacrificio, pág. 90, o la reliquia Rosario del sacrificio, pág. 75). Descarta 1-3 dados de milagro (pág. 91). Al final de la fase, devuelve la miniatura al campo de batalla tan cerca del lugar donde fue destruida como sea posible y fuera de la zona de amenaza de todas las miniaturas enemigas. La miniatura vuelve al juego con un número de heridas igual al número de dados de milagro descartados. No puedes usar esta estratagema si no te quedan dados de milagro. Esta estratagema solo puede usarse una vez por batalla.

MARTIRIZADAS 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de hazaña épica

Las Hermanas de Batalla no desesperan cuando sus líderes son asesinadas. En lugar de eso, la sangre de estas hermanas martirizadas refuerza su determinación

Usa esta estratagema cuando recibas un dado de milagro (pág. 91) debido a Sacrificio (pág. 90). Recibes 1 dado de milagro adicional (si la miniatura eliminada era una **SEÑORA DE LA GUERRA ADEPTA SORORITAS** de tu ejército, recibes en su lugar 1D3+1 dados de milagro adicionales).

MOMENTO DE GRACIA 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de hazaña épica

Durante medio segundo, parece como si el mundo se remodelara a voluntad de una única guerrera.

Usa esta estratagema tras hacer una tirada para impactar o para herir para un ataque de una miniatura **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército, o tras hacer una tirada de salvación para una miniatura **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército. Descarta 1-2 dados de milagro de tu reserva de dados de milagro (pág. 91). Suma 1 al resultado de la tirada por cada dado de milagro descartado. No puedes usar esta estratagema si no te quedan dados de milagro.

ORATORIA APASIONADA 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de hazaña épica

Los sacerdotes del Adeptus Ministorum pueden usar el poder de su oratoria ara inspirar a sus rebaños.

Usa esta estratagema al inicio de cualquiera de tus fases excepto la fase de mando. Elige una miniatura **SACERDOTE ADEPTUS MINISTORUM** de tu ejército que no haya entonado un himno este turno. Esa miniatura puede entonar un himno que conozca y aun no haya sido entonado por una miniatura amiga este turno. Ese himno es inspirador automaticamente (no hagas tirada) y tiene efecto hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.

RITOS DE RESTAURACIÓN 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de hazaña épica

La asistencia de las Hermanas de la Orden Hospitalaria han permitido traer a más de una guerrera del borde de la muerte y de vuelta al combate.

Usa esta estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige una unidad **HOSPITALARIA** de tu ejército y después elige una unidad **BÁSICA INFANTERÍA ADEPTUS MINISTORUM** que esté por debajo de sus efectivos iniciales y a 3" o menos de esa unidad **HOSPITALARIA**. Hasta 1D3 de las miniaturas eliminadas de esa unidad amiga vuelven a su unidad con su máximo de heridas.

SUFRIMIENTO Y SACRIFICIO 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de hazaña épica

El sufrimiento es la oración básica de las Adepta Sororitas, y el destino de una mártir no hace sino añadir gloria al Dios Emperador.

Usa esta estratagema en la fase de combate. Elige una unidad **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército que sea **SEÑORA DE LA GUERRA**, **SANTA POTENTIA** o **SANTA EN VIDA** (excepto unidades **VEHÍCULO** hasta el final de la fase, dicha unidad se denomina tu "unidad sufriente". Hasta el final de la fase, cada vez que una unidad enemiga sea elegida para combatir, si una miniatura en esa unidad enemiga está dentro de la zona de amenaza de tu unidad sufriente cuando tu oponente elige blanco para sus ataques, esos ataques solo pueden elegir como blanco a tu unidad sufriente.

ABRID LOS RELICARIOS 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de requisición

En las peores circunstancias, se utilizan hasta los artefactos más sagrados del Ministorum para ayudar a los fieles.

Usa esta estratagema antes de la batalla, cuando reúnas tu ejército, si tu **SEÑORA DE LA GUERRA** tiene la clave **ADEPTUS MINISTORUM**. Elige una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM** de tu ejército y dale una reliquia de la Eclesiarquía (debe ser una reliquia que pueda tener). Cada reliquia en tu ejército debe ser única, y no puedes usar esta estratagema para darle dos reliquias a una miniatura. Solo puedes usar esta estratagema una vez, a menos que juegues una batalla Fuerza de choque (en cuyo caso puedes usar esta estratagema dos veces) o Conquista (en cuyo caso, puedes usar esta estratagema tres veces).

CAMINO A LA SANTIDAD 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de requisición

Esta guerrera destaca en el Adeptus Ministorum como un ejemplo brillante de a lo que todo siervo devoto del Emperador ha de aspirar.

Usa esta estratagema antes de la batalla, cuando reúnas tu ejército, si tu **SEÑORA DE LA GUERRA** tiene la clave **ADEPTUS MINISTORUM**. Elige una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM** de tu ejército y determina un rasgo de Señora de la guerra para ella (debe ser un rasgo de Señora de la guerra que pueda tener); esa miniatura solo se considera tu **SEÑORA DE LA GUERRA** en relación a ese rasgo de Señora de la guerra. Cada rasgo de Señora de la guerra en tu ejército debe ser único (si se genera al azar, repite las tiradas con resultado duplicado) y no puedes usar esta estratagema para darle a una miniatura dos rasgos de Señora de la guerra. Solo puedes usar esta estratagema una vez, a menos que juegues una batalla Fuerza de choque (en cuyo caso, puedes usar esta estratagema dos veces) o Conquista (en cuyo caso, puedes usar esta estratagema tres veces).

UNA CARGA SAGRADA 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de requisición

Quienes personifican los principios de la Orden tienen el honor de portar reliquias sagradas a la batalla, una bendición y una carga para la guerrera honrada.

Usa esta estratagema antes de la batalla. Elige una miniatura **ADEPTA SORORITAS** (excepto miniaturas **PERSONAJE**) en tu ejército que tenga la palabra "Superiora" en el perfil. Esta miniatura puede tener una de las siguientes reliquias de la Eclesiarquía (págs. 74-75), aunque no sea una miniatura **PERSONAJE**: Bendiciones de Sebastian Thor; La Furia de la Eclesiarquía; Letanías de fe; Redención. Cada reliquia en tu ejército debe ser única, y no puedes usar esta estratagema para darle dos reliquias a una miniatura. Solo puedes usar esta estratagema una vez, a menos que estés jugando una batalla de Fuerza de choque (en cuyo caso puedes usarla dos veces), o una batalla de Conquista (en cuyo caso puedes usarla tres veces).

ASCENSIÓN ANGÉLICA 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

Sobre alas de fuego toman las guerreras angelicales de las Órdenes militantes los cielos para acudir donde el Emperador las necesita

Usa esta estratagema al inicio de tu fase de movimiento. Elige una unidad **Propulsor de salto Adepta Sororitas** de tu ejército. Retira esta unidad del campo de batalla. En el paso de refuerzos de tu siguiente fase de movimiento, puedes volver a desplegar esta unidad en el campo de batalla en cualquier punto a más de 9" de todas las miniaturas enemigas. si la batalla termina y esta unidad aún no esta en el campo de batalla, es eliminada.

DEFENSORAS DE LA FE 2PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

La defensa del reino del Emperador recae en las Hermanas de Batalla. Cuando está en peligro, redoblan sus esfuerzos y avivan los espíritus de sus camaradas con fuego sagrado e himnos apasionados

Usa esta estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige una unidad **Escuadra de Hermanas de Batalla** de tu ejército que este dentro del alcance de un marcador de objetivo en el campo de batalla. Hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento

- En vez de seguir las reglas normales para armas de Fuego rápido, las miniaturas de esta unidad con armas de Fuego rápido hacen el doble de ataques. En relación a esta estratagema, un arma bólter de Fuego rápido es cualquier arma bólter (como se define en la pág. 121) con el tipo Fuego rápido
- Cada vez que esta unidad es blanco de un ataque, una tirada para herir sin modificar de 1-3 de ese ataque fracasa, sin importar las habilidades que la miniatura o el arma con la que ataca puedan tener

DESCENSO MORTÍFERO 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

Las Serafinas llegan al campo de batalla en una llamarada de gloria, extendiendo muerte desde lo alto para purgar al enemigo

Usa esta estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige una unidad **Escuadra de Serafinas** de tu ejército que fuera desplegada como refuerzos en el campo de batalla este turno. Esa unidad puede disparar como si fuera tu fase de disparo

DESESPERADAS POR LA REDENCIÓN 2PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

Ni la herida más grave puede detener a una Hermana Arrepentida en su búsqueda de redención a los ojos del Emperador

Usa esta estratagema en la fase de combate cuando una unidad **Hermanas Arrepentidas** de tu ejército sea blanco de un ataque de combate. Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en esta unidad sea eliminada por un ataque de combate, si la miniatura no ha combatido esa fase, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad atacante termine de atacar. Tras hacerlo, se activa cualquier otra regla que afecte a esta miniatura "cuando es eliminada" (si es el caso), y a continuación la miniatura es retirada del juego.

IMPACTO DE LOS JUSTOS 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

Los ingenios artesanales de la Eclesiarquía aplastan a los enemigos.

Usa esta estratagema en tu fase de carga, cuando una unidad **Exoesqueleto Ejemplar** o **Máquina de redención** de tu ejército finalice un movimiento de carga. Elige una unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de tu unidad y tira 1D6 por cada miniatura en tu unidad dentro de la zona de amenaza de esa unidad enemiga. Por cada resultado que iguale o supere el atributo Resistencia de la unidad enemiga, sufre 1 herida mortal ,por cada resultado de 6 sin modificar, sufre en su lugar 1D3 heridas mortales.

[illegible] 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

Bajo la vigilancia del Emperador, el fervor justo de las Hermanas de Batalla arde con fiereza y potencia sus ataques

Usa esta estratagema después de que una unidad **Adepta Sororitas** de tu ejército haya llevado a cabo un acto de fe (pág 91) para la tirada para impactar de un ataque. Puedes reutilizar el mismo dado de milagro para la tirada para impactar de ese ataque (no cuenta como si hubieras llevado a cabo otro acto de fe)

JUICIO DE LOS FIELES 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

Hasta la batalla más desesperada puede cambiar gracias a una chispa de inspiración divina

Usa esta estratagema en tu fase de movimiento, cuando una unidad **Básica Adepta Sororitas** de tu ejército retroceda. Esa unidad aún puede ser elegida para disparar este turno aunque haya retrocedido

PUREZA DE FE 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

La fe de las Adeptas Sororitas endurece sus corazones y cuerpos contra los asaltos psíquicos

Usa esta estratagema en la fase psíquica de tu oponente, después de que un chequeo psíquico tenga éxito para una unidad **Psíquico** enemiga y después de que se intente un chequeo de rechazar a la bruja (si es el caso). Si esa unidad **Psíquico** está a 24" o menos de alguna unidad **Adepta Sororitas** de tu ejército, tira 1D6; con un 4+, ese poder psíquico es negado

[illegible] 2PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

Con una floritura estruendosa, los misiles recorren los cielos para destruir gloriosamente a los enemigos del Dios Emperador

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una miniatura **Exorcist** de tu ejército sea elegida para disparar. Hasta el final de la fase, el lanzamisiles Exorcist o cohetes conflagración Exorcist de esa miniatura pueden elegir como blanco unidades que no son visibles para el portador.

RABIA SANTA 1PM/2PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

Entre salmos, los fieles se lanzan adelante

Usa esta estratagema al inicio de tu fase de carga. Elige una unidad **BÁSICA ADEPTA SORORITAS** de tu ejército. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa unidad obtiene la habilidad Devota o Fanática, como se indica abajo.

- **Devota:** Siempre que una miniatura en esta unidad hace un ataque de combate, si esta unidad ha hecho un movimiento de carga, ha recibido una carga o ha llevado a cabo una Intervención heroica este turno, puedes repetir la tirada para impactar de ese ataque.
- **Fanática:** Esta unidad puede ser elegida para declarar una carga en un turno en el que ha retrocedido.

Si esa unidad está a 6" o menos de una miniatura **SACERDOTE ADEPTUS MINISTORUM** cuando se usa esta estratagema, cuesta 1 PM; si no, cuesta 2PM.

REDENCIÓN FINAL 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

Los atados a Ingenios de Redención desean acabar su tormento.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **INGENIO DE REDENCIÓN** de tu ejército sea blanco de un ataque de combate. Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura de esta unidad sea eliminada por un ataque de combate, tira 1D6: con un 4+, después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de atacar, sufre 1D3 heridas mortales.

RITOS DE BATALLA 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de ardid estratégico

La observación de ritos de batalla acelera los corazones de los fieles

Usa esta estratagema al inicio de la ronda de batalla si tu **SEÑORA DE LA GUERRA** tiene la clave **ADEPTA SORORITAS** y está en el campo de batalla. Tira 1D6 para generar al azar un rito sagrado (pág. 93) (vuelve a tirar si el resultado es un rito sagrado actualmente activo para tu ejército). Después, puedes elegir un rito sagrado actualmente activo para tu ejército y reemplazarlo con el resultado de la tirada (el rito sagrado reemplazado ya no está activo para tu ejército y el nuevo rito sagrado se convierte en el rito activo para tu ejército). Solo puedes usar esta estratagema una vez.

CASCO TRES VECES BENDECIDO 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de equipo

Las bendiciones y artefactos en los cascos de los vehículos Adepta Sororitas hacen que los impíos estallen en llamas

Usa esta estratagema al inicio de la fase psíquica de tu oponente. Elige una miniatura **CONSAGRADA** de tu ejército. Hasta el final de la fase, esa miniatura obtiene la siguiente habilidad: "**Casco tres veces bendecido (aura):** Mientras una unidad **PSÍQUICO** enemiga esté a 12" o menos de esta miniatura, cada vez que se efectúe un chequeo psíquico para esa unidad y este falle, esa unidad **PSÍQUICO** sufre Peligros de la disformidad."

MURO DE ESCUDOS INVIOLABLE 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de equipo

Los fieles se mantienen firmes contra los peores horrores de la galaxia. Hordas de mutantes y herejes chocan contra sus muros de escudos antes de ser derribados por la furia justa

Usa esta estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad **CELESTES SACROSANTAS** o **CRUZADOS** de tu ejército. Hasta el final de la fase, esa unidad sea blanco de un ataque, resta 1 a la tirada para herir de ese ataque.

PANTALLA DE HUMO SAGRADA 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de equipo

Mediante bombonas de humo incensado tres veces bendecidas, las máquinas de guerra de las Hermanas se protegen del enemigo

Usa esta estratagema en la fase de disparo de tu oponente cuando una unidad **PANTALLA DE HUMO ADEPTA SORORITAS** de tu ejército sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, cada vez que esa unidad sea blanco de un ataque, resta 1 a la tirada para impactar de ese ataque.

PROYECTILES BENDECIDOS 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de equipo

Se dice que un artesano tarda una vida en crear solo uno de estos proyectiles bendecidos, imbuidos en la divina venganza del Emperador

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una unidad **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército sea elegida para disparar. Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura de esa unidad ataque con un bólter tormenta de artificiero, con una tirada para impactar sin modificar de 6, el blanco sufre 2 heridas mortales y la secuencia de ataque termina (se pueden infligir un máximo de 6 heridas mortales por fase con esta estratagema.

SAGRADA TRINIDAD 1PM

Adepta Sororitas – Estratagema de equipo

Con bólter, lanzallamas y fusión se purga al enemigo

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una unidad **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército sea elegida para disparar. Elige un blanco elegible para esa unidad que se encuentre dentro del alcance y sea visible para al menos una miniatura en la unidad que esté equipada con un arma bólter, una miniatura en esa unidad equipada con un arma de llamas y una unidad en esa unidad equipada con un arma de fusión. Hasta el final de esa fase, las miniaturas en esa unidad solo pueden atacar a la unidad enemiga, pero cada vez que lo hacen con un arma bólter, un arma de llamas o un arma de fusión, suma 1 a la tirada para herir de ese ataque.

BENDICIONES DE LOS FIELES

Si tu ejército es veterano e incluye algún destacamento **ADEPTA SORORITAS** (excepto destacamentos auxiliares de apoyo, superpesados auxiliares o red de fortificaciones), entonces cuando reúnas tu ejército puedes mejorar cualquier miniatura **CANONESA** o **PALATINA** en tu ejército dándoles una Bendición de los fieles, elegida de entre las aquí indicadas.

Cada vez que le asignes una Bendición de los fieles a una miniatura, su Potencia se incrementa en la cantidad indicada en la tabla inferior. Si vas a jugar una partida de juego equilibrado o una partida que usa límite de puntos, entonces el valor en puntos de la miniatura se incrementa también en la cantidad indicada en la misma tabla. Anota en tu lista de ejército cada vez que asignes una Bendición de los fieles a una miniatura.

BENDICIÓN DE LOS FIELES	POTENCIA	PUNTOS
Palabra del Emperador	+2	+40
Golpes extasiados	+1	+25
Brillo cegador	+2	+30
La gracia del Emperador	+1	+20
Justo juicio	+1	+25
Salvación divina	+1	+15

Los personajes con nombre no pueden recibir Bendiciones de los fieles. Cada miniatura solo puede tener una Bendición de los fieles. Un ejército (o fuerza de cruzada) no puede incluir la misma Bendición de los fieles más de una vez. Una fuerza de cruzada no puede empezar con ninguna miniatura con una Bendición de los fieles; para incluir una en tu fuerza de cruzada, debes usar [illegible]

Cada Bendición de los fieles tiene dos habilidades asociadas. La primera es una habilidad que recibe la miniatura con esa Bendición de los fieles. La segunda es una habilidad milagrosa (ver abajo).

Para usar la habilidad milagrosa de una Bendición de los fieles debes, en tu fase de mando, primero descartar 1 dado de milagro (pág. [illegible]) [illegible] hasta el inicio de tu siguiente fase de mando. Cada habilidad milagrosa solo puede activarse una vez por batalla y no puedes activar más de una habilidad milagrosa por ronda de batalla. Las habilidades milagrosas afectan a miniaturas o unidades enemigas dentro del alcance de milagro; este se determina por el valor del dado de milagro descartado, como se indica en la tabla inferior. Ten en cuenta que, aunque similares a las habilidades de aura, las habilidades milagrosas no son afectadas por habilidades que afectan a habilidades de aura, y viceversa.

VALOR DEL DADO DE MILAGRO DESCARTADO	ALCANCE DEL MILAGRO
1	1"
2-5	3"
6	6"

Las Bendiciones de los fieles y sus habilidades y habilidades milagrosas asociadas son las siguientes.

PALABRA DEL EMPERADOR

Los benditos hablan con la voz distintiva del Emperador, y dictamen que sentencia a los infieles e imposibilita sus intentos herejes de evitar su castigo divino.

- Al inicio de la fase de combate, puedes elegir una unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura. Esa unidad no es elegible para combatir esta fase hasta que todas las unidades elegibles de tu ejército lo han hecho.
- **Habilidad milagrosa:** Mientras una unidad enemiga esté dentro del alcance de milagro de esta miniatura, cada vez que una miniatura en una unidad **ADEPTA SORORITAS <ORDEN>** o **PERSONAJE <ORDEN>** amiga haga un ataque de combate contra esa unidad enemiga, no se pueden tirar salvaciones invulnerables contra ese ataque.

GOLPES EXTASIADOS

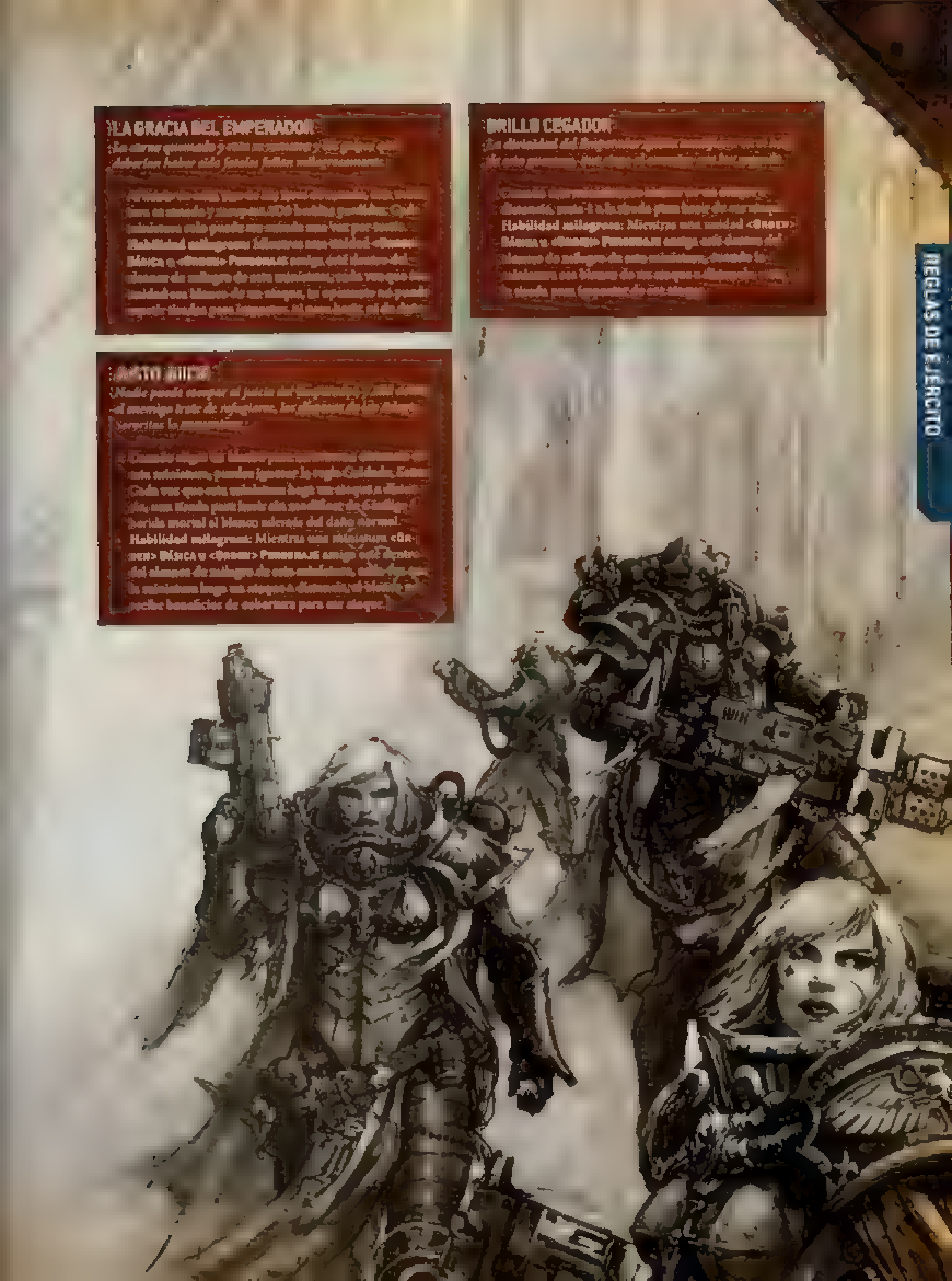
Cuando los fieles atacan, sus enemigos caen en [illegible] ante la pasión santa del Emperador [illegible]

- Suma 1 a los atributos Fuerza y Daño de todas las armas de combate con las que esté equipada esta miniatura (excepto reliquias).
- **Habilidad milagrosa:** Mientras una unidad **ADEPTA SORORITAS <ORDEN>** o **PERSONAJE <ORDEN>** amiga esté dentro del alcance de milagro de esta miniatura, cada vez que una miniatura en esa unidad haga un ataque de combate, una tirada para herir sin modificar de 6 inflige una herida mortal además del daño normal.

SALVACIÓN DIVINA

Los caudillos tiemblan ante la divina majestad de la bendición por el Emperador, [illegible] la acometida rugiente de los compañeros de la guerrera.

- Al inicio de la fase de mando de tu oponente, elige una unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura y elige una habilidad de aura que tenga esa unidad. Tira 3D6: si el resultado es igual o mayor que el atributo Liderazgo de esa unidad enemiga, hasta el inicio de la siguiente fase de mando de tu oponente, esa unidad enemiga pierde esa habilidad de aura.
- **Habilidad milagrosa:** Mientras una miniatura **ADEPTA SORORITAS <ORDEN>** o **PERSONAJE <ORDEN>** amiga esté dentro del alcance de milagro de esta miniatura, cada vez que esa miniatura haga un ataque a distancia, si el ataque causa que una miniatura enemiga sea eliminada, resta 1 al atributo Liderazgo de su unidad hasta el final del turno. El atributo Liderazgo de una unidad no puede quedar por debajo de 3 debido a esta habilidad.



LA GRACIA DEL EMPERADOR

[illegible]

BRILLO CEGADOR

[illegible]

Habilidad milagrosa: Mientras una unidad <Orden> [illegible]

[illegible]

[illegible] herida mortal al blanco además del daño normal.

Habilidad milagrosa: Mientras una miniatura <Orden> Básica o <Orden> Personaje amiga está dentro [illegible] recibe beneficios de cobertura para ese ataque.

RASGOS DE SEÑORA DE LA GUERRA

Si una miniatura **PERSONAJE ADEPTA SORORITAS** es tu **SEÑORA DE LA GUERRA**, puedes usar los rasgos de la tabla inferior para determinar su rasgo de Señora de la guerra. Puedes tirar 1D6 para generar uno al azar o elegir uno. Si una miniatura **SACERDOTE CULTO IMPERIALIS** es tu **SEÑORA DE LA GUERRA**, solo puede tener los rasgos Oradora estimulante, Rabia justa o Ejecutora de herejes, o puedes tirar 1D3 para generar uno al azar. Una vez determines el rasgo para una miniatura **PERSONAJE ADEPTA SORORITAS**, reemplaza todas las menciones a la clave **<ORDEN>** en el rasgo (si las hay) por la Orden militante a la que pertenece. Si tu **SEÑORA DE LA GUERRA** tiene la clave **SANTIFICADA**, reemplaza todas las menciones a la clave **<ORDEN>** en el rasgo (si las hay) por **ADEPTA SORORITAS**.

1 ORADORA ESTIMULANTE

Quienes escuchan las palabras de esta líder son inspirados a grandes actos de valentía.

- Cada vez que esta **SEÑORA DE LA GUERRA** entona un himno o usa una habilidad en tu fase de mando que especifique alcance, puedes añadir 3" al alcance de ese himno o habilidad. Esto no afecta al alcance de milagro de ninguna habilidad (pág. 70).
- Esta **SEÑORA DE LA GUERRA** tiene la siguiente habilidad: "**Oradora estimulante (aura)**: Mientras una unidad **BÁSICA <ORDEN>** amiga esté a 6" o menos de esta **SEÑORA DE LA GUERRA**, esa unidad ignora la penalización de desgaste por estar bajo mitad de efectivos".

2 RABIA JUSTA

Esta sierva de la divinidad apenas puede contener su deseo de abatir a los infieles.

Cuando esta **SEÑORA DE LA GUERRA** realiza un ataque de combate, puedes repetir las tiradas para impactar y para herir.

3 EJECUTORA DE HEREJES (AURA)

Esta líder da caza a los enemigos de la Eclesiarquía y los asesina sin piedad.

Mientras una unidad enemiga esté a 6" o menos de esta **SEÑORA DE LA GUERRA**:

- Resta 1 al atributo Liderazgo de las miniaturas en esa unidad.
- Cada vez que se haga un chequeo de desgaste para esa unidad, resta 1 a la tirada.

4 BALIZA DE FE

Esta líder Adepta Sororitas es un brillante faro de esperanza, cuyas acciones en el campo de batalla son poco menos que milagrosas.

Al inicio de tu fase de mando, si esta **SEÑORA DE LA GUERRA** está en el campo de batalla, recibes 1 dado de milagro (pág. 91). Este dado de milagro solo puede usarse cuando tu **SEÑORA DE LA GUERRA** efectúe un acto de fe (pág. 91) o use una habilidad milagrosa (págs. 70-71), y si no se usa antes del inicio de tu siguiente fase de mando, se descarta. Este dado de milagro se puede usar para llevar a cabo un acto de fe aunque otra unidad de tu ejército ya haya llevado a cabo un acto de fe esta fase.

5 CREENCIA INDÓMITA (AURA)

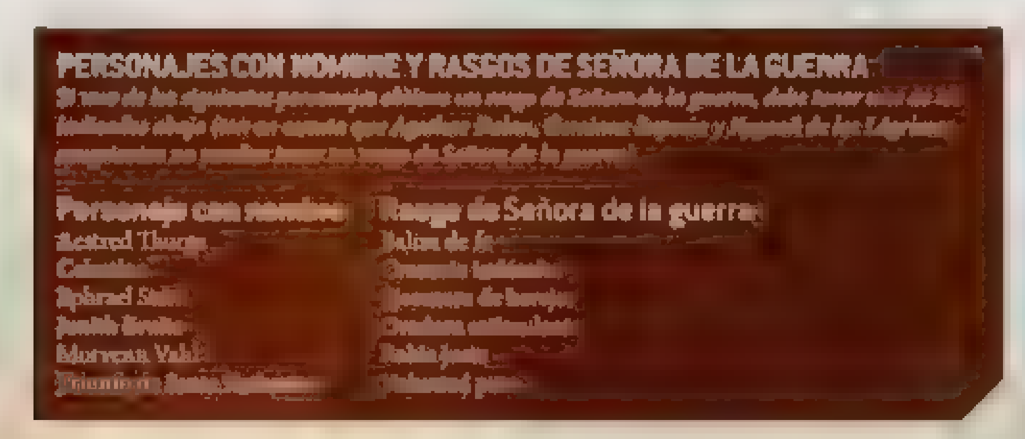
Esta campeona elegida tiene tal fe que sus seguidores se niegan a rendirse.

Mientras una unidad **<ORDEN> BÁSICA INFANTERÍA** amiga esté a 6" o menos de esta **SEÑORA DE LA GUERRA**, la salvación invulnerable que las miniaturas en esa unidad reciben de la habilidad Escudo de fe (pág. 90) mejora en 1 (hasta un máximo de 4+).

6 VOLUNTAD PURA

Con voluntad inflexible, la fe de esta sierva devota puede rechazar hasta la peor brujería.

- Esta **SEÑORA DE LA GUERRA** puede intentar rechazar un poder psíquico en la fase psíquica de tu oponente, como se describe en la habilidad Escudo de fe (pág. 90).
- Suma 3 a los chequeos de rechazar a la bruja que efectúa esta **SEÑORA DE LA GUERRA**.



PERSONAJES CON NOMBRE Y RASGOS DE SEÑORA DE LA GUERRA

[illegible]

Personaje con nombre	Rasgo de Señora de la guerra
Aestred Thurga [illegible]	Baliza de fe
[illegible]	Creencia indómita
Ephrael [illegible]	Ejecutora de herejes
[illegible]	Oradora estimulante
Morvenn Vahl	Rabia justa
[illegible]	Voluntad pura

HIMNOS DE BATALLA

Todos los Sacerdotes Adeptus Ministorum conocen *Himno de guerra* (ver abajo). Además, antes de la batalla, genera los himnos adicionales (si es el caso) para miniaturas Sacerdote en tu ejército que conozcan los himnos de batalla usando la tabla inferior. Si la miniatura Sacerdote tiene la clave Adepta Sororitas, puedes o bien tirar 1D6 para generar cada himno al azar (repitiendo los resultados duplicados) o elegir qué himnos conoce la miniatura Sacerdote. Si la miniatura Sacerdote tiene la clave Culto Imperialis, puedes o tirar 1D3 para generar cada himno al azar (repitiendo resultados duplicados) o elegir uno de los siguientes himnos para que tu sacerdote los conozca: Cantinela de piedad ardiente, Estribillo de fortaleza espiritual, Salmo de justo castigo.

HIMNO DE GUERRA

No permitas vivir a los enemigos de la Humanidad. Abátelos con toda tu fuerza y furia.

Si este himno es inspirador, elige una unidad Adeptus Ministorum Básica, Adeptus Ministorum Personaje o Máquina de Redención amiga a 6" o menos de esta miniatura Sacerdote. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas de esta unidad.

1. CANTINELA DE PIEDAD ARDIENTE

La creencia en los axiomas de que el Dios Emperador aniquilará a los enemigos es tal que las palabras hacen que les [illegible] ardan.

Si este himno es inspirador, elige una unidad enemiga visible a 12" o menos de esta miniatura Sacerdote. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales (si esa unidad tiene la clave Caos, en su lugar sufre [illegible] heridas mortales).

2. ESTRIBILLO DE FORTALEZA ESPIRITUAL

El Emperador protege a los fieles de la corrupción que acecha en la oscuridad.

Si este himno es inspirador, elige una unidad Adeptus Ministorum Básica, Adeptus Ministorum Personaje o Ingenio de Penitencia amiga a 6" o menos de esta miniatura Sacerdote.

- Si esa unidad o sus miniaturas están siendo afectadas por cualquier poder psíquico manifestado por miniaturas enemigas, los efectos de los poderes psíquicos sobre esa unidad y sus miniaturas terminan.
- Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esa unidad y las miniaturas que contiene no son afectadas por ningún poder psíquico manifestado por unidades enemigas.

3. SALMO DE JUSTO CASTIGO

Al invocar la fuerza del Dios Emperador, el poder divino fluye a través de este sacerdote mientras parte en dos a sus enemigos como los guerreros santos de leyenda.

Si este himno es inspirador:

- Suma 1 a los atributos Fuerza y Ataques de esta miniatura Sacerdote.
- Mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de las armas de combate con las que está equipada esta miniatura Sacerdote (excepto reliquias).
- Al final de la fase de combate, si esta miniatura Sacerdote está en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, puede combatir una vez adicional.

4. LETANÍA DE FE PERDURABLE

La fe es el escudo de los justos, y los cantos apasionados de los devotos pueden reforzar la bendición del Dios Emperador.

Si este himno es inspirador, elige una unidad Básica Adepta Sororitas o Personaje Adepta Sororitas amiga a 6" o menos de esta miniatura Sacerdote. La salvación invulnerable que las miniaturas en esa unidad reciben de la habilidad Escudo de fe (pág. 90) mejora en 1 (hasta un máximo de 4+).

5. VERSO DE SANTA PIEDAD

La creencia es más fuerte que ninguna espada. Cuando las palabras santificadas de los principios de la Orden se vociferan en el campo de batalla, la devota queda imbuida por las bendiciones del Emperador.

Si este himno es inspirador, elige una unidad Básica Adepta Sororitas o Personaje Adepta Sororitas amiga a 6" o menos de esta miniatura Sacerdote. Elige un rito sagrado (pág. 93) que no esté activo para tu ejército. Ese rito sagrado está activo para esa unidad además de cualquier otro que esté activo para tu ejército.

6. CATECISMO DE REPUGNANCIA

Con [illegible] bólter purificaremos al mutante, el alienígena y el hereje, pues [illegible] el don del Emperador llevaremos nuestro odio al profanador.

Si este himno es inspirador, elige una unidad Adepta Sororitas Básica o Personaje Adepta Sororitas amiga a 6" o menos de esta miniatura Sacerdote. Siempre que una miniatura en esa unidad ataque a distancia con un arma bólter (pág. 121):

- Una tirada para impactar sin modificar de 6 impacta automáticamente al blanco.
- Si ese ataque elige como blanco a una unidad a mitad de alcance o menos, el atributo Factor de Penetración de ese ataque mejora en 1.

RELIQUIAS

Si tu ejército está liderado por una **Señora de la guerra Adepta Sororitas**, puedes, al reunir tu ejército, darle una de las siguientes reliquias de la Eclesiarquía a un **Personaje Adeptus Ministorum** de tu ejército. Los personajes con nombre no pueden recibir ninguna de las reliquias siguientes.

Ten en cuenta que algunas reliquias reemplazan uno de los elementos de equipo existentes de la miniatura. Cuando sea el caso debes, si estás usando los valores en punto, seguir pagando el coste del equipo que es reemplazado. Anota cualquier reliquia de la Eclesiarquía que tengan tus miniaturas en tu lista de ejército.

ESPADA DE SANTA ELLYNOR

Esta espada de energía fue forjada en plata tres veces bendecida y templada en la sangre de un centenar de héroes martirizados. En un lado tiene inscritos los nombres y hazañas de mil santos a un nivel molecular, y en el otro está grabado el Fede Imperialis completo. La hoja resplandece con poder justo y ha matado incontables herejes, mutantes y xenos.

Solo miniatura equipada con espada bendita. Esta reliquia reemplaza una espada bendita y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Espada de Santa Ellynor	Com.	Combate	+2	-3	3

BRASERO DE LA LLAMA ETERNA

El Brasero de la llama eterna arde sobre los fieles, y su luz mantiene a raya a la oscuridad mientras protege a los verdaderos siervos del Emperador de la brujería y las abominaciones impías.

Solo miniatura con brasero de fuego sagrado.

- Siempre que una miniatura **Daemon** enemiga ataque al portador, resta 1 a la tirada para impactar de ese ataque.
- El portador obtiene la siguiente habilidad: "**Llama eterna (aura)**: Mientras una unidad **Psíquico** enemiga esté a 18" o menos del portador, cada vez que se efectúe un chequeo psíquico por esa unidad que contenga algún doble, esa unidad sufre Peligros de la disformidad."

IRA DEL EMPERADOR

La ornamentada pistola bólter conocida como Ira del Emperador dispara proyectiles imbuidos con cargas incendiarias. A su detonación, inmolan a sus desafortunadas víctimas en destellos de llamas divinas. Las Hermanas veteranas que han recibido dispensa para desatar la Ira del Emperador sobre los enemigos de la fe han afirmado que las brillantes ráfagas de venganza han salido gustosas del cañón. El arma sagrada ansía atravesar los corazones más oscuros con su ardiente sermón.

Solo miniatura **Adepta Sororitas** equipada con pistola bólter. Esta reliquia reemplaza una pistola bólter y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Ira del Emperador	18"	Pistola 4	5	1	2

LETANÍAS DE FE

Cuando Sebastian Thor fue declarado Eclesiarca tras la Era de la Apostasía, un ejército de escribas transcribió su primer sermón en pergaminos. Hoy, solo queda una única copia original, mantenida en una cámara de estasis bajo el Convento Prioris en Terra, y solo se saca con el permiso del Eclesiarca. Este modesto pergamino es una de las reliquias más sagradas en manos del Ministorum, y su mera presencia basta para llenar los corazones de los fieles con fervor justo.

Solo miniatura **Adepta Sororitas**. Una vez por ronda de batalla, si la portadora está en el campo de batalla cuando recibes un dado de milagro (pág. 91), puedes repetir la tirada del dado antes de añadirlo a tu reserva.

MANTO DE OPHELIA

El Manto Ophelia fue una vez emblema del oficio para la Prioresa del Convento Sanctorum, y fue portado por Helena la Virtuosa, una Santa en Vida y una de las líderes más veneradas en la historia de las Adepta Sororitas. Se cree que el manto tiene poderes sagrados de protección, pues se decía que Helena lo había ungido con las Lágrimas del Emperador, un vial de líquido similar a sangre recogido meticulosamente durante más de un siglo de las estatuas del Emperador que lloraban en mundos cardenalicios del Imperium.

Solo miniatura **Canonesa**. Cada vez que la portadora sea blanco de un ataque, el atributo Daño del ataque cambia a 1.

TRÍPTICO DE LA CRUZADA MACHARIANA

La Cruzada Machariana volvió a iluminar amplias franjas de dominio del Emperador que no habían visto su luz en generaciones. El Comandante General Solar fue acompañado por miles de miembros del Missionarius Galaxia, cada uno un proselitista devoto curtido por la vida en los límites del espacio imperial. Este antiguo tríptico, el único en sobrevivir la guerra interna que siguió a la cruzada, glorifica a tres Misioneros que salvaron las almas de millones. Llevado a los campos de batalla más aislados y cruentos, las imágenes de la Trinidad Machariana personificadas por la pequeña reliquia envuelta en adamantina recuerdan a su portador que la fe en sí misma puede soportar las peores adversidades.

Solo miniatura **Santificada** o **Culto Imperialis**.

- Suma 1 al atributo Resistencia del portador.
- El portador tiene una salvación invulnerable de 4+.
- Una vez por turno, la primera vez que falles una tirada de salvación por el portador, el atributo Daño de ese ataque cambia a 0.

LIBRO DE SAN LUCIUS

Este tomo contiene las escrituras completas de San Lucius de Agathea, el primer archiconfesor. El fervor y la devoción de San Lucius eran tales que escribió el libro con su propia sangre. Incluso ahora, siglos tras su muerte, se cree que una fracción de su esencia permanece en las páginas del libro, y que quien sostiene la venerada reliquia habla con la autoridad sagrada del archiconfesor muerto.

Suma 3" al alcance de las habilidades de aura del portador (hasta un máximo de 12").

SOBREPELLIZ DE HIERRO DE SANTA ISTAELA

Trabajada por generaciones de artesanos, consagrado con óleos sagrados e impregnado en el humo de incienso sagrado, esta servoarmadura es una de las reliquias que más batalla han conocido en posesión de las Órdenes militantes. Santa Istaela fue la última superviviente de su Orden, una sororidad menor cuyo nombre se ha perdido. Quemada y marcada, su armadura fue recuperada del campo de batalla aún intacta y puede concederse a una Hermana cuya fe sea suficientemente fuerte.

Solo miniatura **ADEPTA SORORITAS**.

- Suma 1 al atributo Heridas de la portadora.
- Cada vez que la portadora es blanco de un ataque, una tirada para herir sin modificar de 1-3 falla sin importar las habilidades que puedan tener la miniatura o el arma con el que ataca.
- La portadora tiene un atributo Salvación de 2+.

LA FURIA DEL ECLESIARCA

Esta enorme espada sierra fue regalada al Convento Prioris al inicio de la Cruzada Argoyle. Colocada ante el Púlpito de la Congoja cuando el Eclesiarca Reprecht II pronunció su sermón para anunciar formalmente el conflicto que duraría treinta años se dice que absorbió su ira y odio inquebrantable hacia los herejes que su cruzada extinguiría por completo. Cada diente tiene inscrito el nombre de clérigos martirizados y Hermanas caídas, y quienes portan esta espada sagrada ansían vengarse contra los asesinos de fieles.

Solo miniatura equipada con espada sierra. Esta reliquia reemplaza una espada sierra y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
La Furia del Eclesiarca	Com.	Combate	+2	-3	2

Habilidades: Cada vez que se ataca con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar y suma 1 a la tirada para herir de ese ataque.

REDENCIÓN

Se cree que la luz sagrada del Emperador emana de esta pistola de plasma reliquia. Los haces ardientes que dispara purifican al impío en cuerpo y alma, y el calor ardiente y la iluminación atraviesan la carne y la armadura en un destello. Esta arma sagrada se bautizó Redención después de que matara al Cardenal apóstata P'ra Tiberis, cuando su rosarius falló al activarse en un momento que se consideró el juicio del Emperador.

Solo miniatura **ADEPTA SORORITAS** equipada con pistola de plasma. Esta reliquia reemplaza una pistola de plasma y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Redención	12"	Pistola 1	8	-3	2

Habilidades: Cada vez que se ataca con esta arma, si consigues un impacto, dibuja una línea recta desde la parte más cercana de la peana (o casco) de esta miniatura hasta la miniatura más cercana de la unidad blanco. Haz una tirada para herir contra la unidad blanco, y contra cada otra unidad que atraviese la línea.

EL GLIFO ECLESIÁSTICO

Este pequeño icono solo se otorga a los adeptos de la Eclesiarquía que han llevado a cabo los diez Peregrinajes de San Dolan, que culminan en la Sagrada Terra. Estos individuos hablan con la autoridad y retórica inspiradora del legendario Gran Confesor.

Solo miniatura **SACERDOTE**.

- El portador conoce un himno adicional de los himnos de batalla (pág. 73).
- En tu fase de mando, el portador puede entonar un himno adicional que conozca y que no haya sido entonado ya por una miniatura amiga ese turno.

BENDICIONES DE SEBASTIAN THOR

Cada uno de los Conventos contiene una única copia del primer verso del Credo de la Luz del Emperador, un himno emocionante que se dice fue creado por el mismo Sebastian Thor. Adherido a la armadura de una guerrera con cera mezclada con sangre de héroes martirizados, estas palabras conceden bendiciones a la portadora, llenándola de poder justo.

Solo miniatura **ADEPTA SORORITAS**. Antes de determinar qué rito(s) sagrado(s) están activos para tu ejército, elige dos ritos sagrados (pág. 93). Hasta el final de la batalla, estos ritos sagrados están activos para la unidad del portador en lugar de los que están activos para el resto de tu ejército.

SIMULACRUM SANCTORUM

El grabado en este detallado bastón contiene los huesos de más de una docena de santos mártires. La estatua los representa a todos, cuyo heroísmo los unió al servicio del Emperador, y la Imagificadora debe conocer los relatos legendarios de cada uno. Escuchar las hazañas de estos santos gloriosos en la batalla llena el corazón de las Sororitas con propósito renovado.

Solo miniatura **IMAGIFICADORA**. Al inicio de la batalla, antes de que empiece el primer turno, debes elegir dos relatos que narrar en vez de solo uno. No puedes elegir un relato que otra miniatura de tu ejército ya esté contando a menos que los tres relatos estén siendo narrados por miniaturas de tu ejército.

ROSARIO DE SACRIFICIO

Este rosario ecclesiasticus se ha pasado entre las Adepta Sororitas, y cada cuenta añadida ha sido creada a partir de la servoarmadura de la antigua dueña, todas muertas como heroínas mártires de su Orden militante. Una reliquia así es una poderosa carga, pues lleva consigo la honradez de quienes sostienen todo por lo que luchan las Adepta Sororitas. Conduce a la portadora a hazañas, y no se rendirá mientras la obra del Emperador no esté terminada.

Solo miniatura **ADEPTA SORORITAS**.

- Una vez por batalla, si la portadora ha elegido usar una estratagema de hazaña épica (excepto Intervención divina, pág. 66), esa estratagema cuesta 0PM.
- Cada vez que la portadora ataca, puedes repetir la tirada para impactar.
- Cuando la portadora es eliminada, no retires la miniatura del juego. Al final de la fase, puede disparar como si fuera tu fase de disparo, o combatir como si fuera tu fase de combate. Tras resolver los ataques de la miniatura eliminada, esta se retira.



REGLAS APROBADO POR EL CAPÍTULO

Si todas las miniaturas de tu ejército (excepto unidades AGENTE DEL IMPERIUM y SIN FACCIÓN) tienen la clave ADEPTUS MINISTORUM, y tu SEÑORA DE LA GUERRA tiene la clave ADEPTA SORORITAS, puedes, si vas a jugar una partida de juego equilibrado que te indica que selecciones objetivos secundarios (p. ej., una misión del pack de misiones Guerra eterna del Libro básico de Warhammer 40,000), elegir uno de ellos de entre los objetivos secundarios ADEPTA SORORITAS indicados más abajo.

Como todos los demás objetivos secundarios, cada uno de los objetivos secundarios indicados abajo tiene una categoría, y sigues todas las reglas normales de objetivos secundarios (por ejemplo, al elegir objetivos secundarios, no puedes elegir más de uno de cada categoría, no puedes puntuar más de 15 puntos de victoria por cada objetivo secundario elegido durante la misión, etc.).

SIN PIEDAD, SIN DESCANSO

UN SALTO DE FE

Objetivo progresivo

La fe en sí misma puede darle un vuelco al universo.

Al final de cada turno, si unidades ADEPTA SORORITAS de tu ejército han llevado a cabo 2 actos de fe (pág. 91) durante ese turno, obtienes 2 puntos de victoria si es el turno del oponente. Si unidades ADEPTA SORORITAS de tu ejército han llevado a cabo 3 actos de fe (pág. 91) durante ese turno, obtén 1 punto de victoria adicional. Ten en cuenta que los actos de fe llevados a cabo por dados de querubín otorgados por Querubines inclinados no cuentan respecto a este objetivo secundario. No puedes obtener más de 12 puntos de victoria por este objetivo secundario durante la misión.

OPERACIONES ENCUBIERTAS

TERRENO SAGRADO

Objetivo progresivo

Reclama el dominio del Emperador y conságralo de nuevo.

Si eliges este objetivo, entonces las unidades INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS y SACERDOTE CULTO IMPERIALIS de tu ejército pueden intentar realizar la siguiente acción:

Terreno sagrado (acción): Una unidad INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS o SACERDOTE CULTO IMPERIALIS de tu ejército puede empezar a realizar esta acción al final de tu fase de movimiento si está dentro del alcance de un marcador de objetivo que aún no haya consagrado tu ejército. Una unidad no puede empezar a realizar esta acción mientras haya unidades enemigas (excepto unidades AERONAVE) dentro del alcance de ese mismo marcador de objetivo. La acción se completa al inicio de tu siguiente fase de mando o al final de la batalla, lo que sea antes, siempre y cuando la unidad que la está llevando a cabo siga estando dentro del alcance del mismo marcador de objetivo. Si se completa, se considera que ese marcador de objetivo ha sido consagrado por tu ejército, y hasta el final de la batalla el marcador de objetivo obtiene el rasgo de terreno Inspirador (ADEPTUS MINISTORUM) (ver el Libro básico de Warhammer 40,000) como si fuera un elemento de terreno (no se considera tal para ningún otro propósito).

Siempre que una unidad de tu ejército complete la acción Terreno sagrado, si el marcador de objetivo consagrado por esa acción estaba completamente dentro de tu zona de despliegue, obtienes 1 punto de victoria; si no, obtienes 4 puntos de victoria.

PURGAR AL ENEMIGO

MATA AL HEREJE

Objetivo progresivo

El enemigo se opone a la voluntad del Emperador. Muéstrale su blasfemo error con bólter, lanzallamas y fusión.

Al final de cada una de tus fases de disparo, obtienes 1 punto de victoria por cada una de las siguientes condiciones que cumplas:

- Una o más unidades enemigas han sido eliminadas debido a un ataque realizado con un arma bólter (pág. 121) por una unidad ADEPTUS MINISTORUM de tu ejército.
- Una o más unidades enemigas han sido eliminadas debido a un ataque realizado con un arma de llamas (pág. 121) por una unidad ADEPTUS MINISTORUM de tu ejército.
- Una o más unidades enemigas han sido eliminadas debido a un ataque realizado con un arma de fusión (pág. 121) por una unidad ADEPTUS MINISTORUM de tu ejército.

Si cumplieras las tres al final de tu fase de disparo, entonces obtienes 1 punto de victoria adicional (hasta un máximo de 4).

SUPREMACÍA EN EL CAMPO DE BATALLA

DEFIENDE EL ALTAR

Objetivo progresivo y de fin de partida

Se ha identificado la ubicación de un pequeño altar sagrado. Defiende este sagrado tributo y evita que el enemigo lo profane.

Si seleccionas este objetivo secundario, después de que ambos bandos terminen de desplegar, tu oponente debe designar un marcador de objetivo en el campo de batalla fuera de su propia zona de despliegue como el marcador de objetivo Altar sagrado (si el único marcador de objetivo en el campo de batalla está en la zona de despliegue del enemigo, ese deberá ser el Altar sagrado).

- Al final de tu turno, obtienes 3 puntos de victoria si controlas el marcador de objetivo Altar sagrado.
- Al final de la batalla, obtienes 3 puntos de victoria adicionales si controlas el marcador de objetivo Altar sagrado.
- Al final de la batalla, reduce en 3 el número de puntos de victoria que has obtenido por este objetivo secundario (hasta un mínimo de 0), si tu oponente controla el marcador de objetivo Altar sagrado.

REGLAS DE CRUZADA

En esta sección encontrarás reglas adicionales para jugar batallas de cruzada con Hermanas de Batalla, como agendas, rasgos de batalla y reliquias de cruzada específicas para las unidades Adepta Sororitas. Encontrarás más sobre los ejércitos de cruzada en el Libro básico de Warhammer 40,000.

Esta sección contiene las siguientes reglas adicionales:

RASGOS DE BATALLA

Las unidades **HERMANAS DE BATALLA** y los miembros del sacerdocio que las acompañan pueden recibir uno de los rasgos de batalla presentados a la derecha a medida que obtienen experiencia y ascienden en tu fuerza de cruzada. Estos te ayudarán a reflejar las mejoras y honores de batalla únicos otorgados a las unidades **ADEPTUS MINISTORUM**.

PRUEBAS DE UNA SANTA EN VIDA

En las pags. 80-83 encontrarás reglas para elevar a una heroína en tu fuerza de cruzada a Santa en Vida. Este viaje a la santidad es arduo, y una guerrera debe pasar muchas pruebas, pero con cada una desbloquearán un poco más de su verdadero potencial sagrado, y darán un paso más hacia la santidad.

AGENDAS

Las unidades **ADEPTA SORORITAS** pueden intentar cumplir agendas únicas en batallas de cruzada, que se encuentran en la pag. 84. Estas agendas reflejan las metas únicas de los ejércitos de Hermanas de Batalla en el campo de batalla y sus métodos particulares de hacer la guerra. Encontrarás más sobre agendas en packs de misión de cruzada, como el que se presenta en el Libro básico de Warhammer 40,000.

REQUISICIONES

Los ejércitos de Adepta Sororitas tienen acceso a un número de requisiciones adicionales, ajustadas a sus métodos marciales. Las encontrarás en la pag. 85.

RELIQUIAS DE CRUZADA

Además de las reliquias de cruzada presentadas en el Libro básico de Warhammer 40,000, los personajes Adepta Sororitas y Sacerdotes del Culto Imperial pueden ir en busca de las reliquias de cruzadas descritas en las pags. 86-87. Estas reliquias son únicas para el Adeptus Ministorum, además de artefactos sagrados para las guerreras santas de la Eclesiarquía.

GALERIA DE EJÉRCITO DE CRUZADA

En las pags. 88-89 encontrarás el excelente ejército de cruzada de la Orden de la Rosa Ensangrentada de Dan Hyam, con una descripción de la fuerza y sus mejoras, y detalles sobre sus hazañas en el campo de batalla.



Las Hermanas de la Rosa Ensangrentada avanzan a través del laberinto de [illegible]

RASGOS DE BATALLA

Cuando una unidad **ADEPTUS MINISTORUM** obtiene un rasgo de batalla, puedes usar una de las tablas de abajo en lugar de una de las tablas en el Libro básico de Warhammer 40.000 para determinar qué rasgo de batalla ha obtenido. Para ello, tira 1D6 y consulta la tabla apropiada, o elige un rasgo de batalla de la tabla apropiada que encaje con la narrativa de tu unidad. Se aplican todas las reglas normales de rasgos de batalla (p. ej., una unidad no puede tener el mismo rasgo de batalla más de una vez). Como con cualquier honor de batalla, cuando obtenga un nuevo rasgo anótalo en la tarjeta de cruzada de la unidad y aumenta sus puntos de cruzada en consecuencia, como se describe en el Libro básico de Warhammer 40.000.

UNIDADES INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS Y EXOESQUELETO EJEMPLAR

1D6	RASGO
1	**Alma pura** *Resistir los viles hechiceros del enemigo es un deber sagrado para todo el que adora al Emperador.* Al final de la fase psíquica de tu oponente, si una o más unidades con este rasgo han tenido éxito en un chequeo de rechazar a la bruja durante esa fase, obtienes 1 dado de milagro (pág. 91).
2	**Valor de los santos** *Quienes se enfrentan sin parpadear a los horrores de la galaxia inspiran a sus camaradas a hazañas de heroísmo.* Al final de la fase de moral, si una o más unidades con este rasgo han tenido éxito en un chequeo de moral durante esa fase, obtienes 1 dado de milagro.
3	**Protegidas por el desprecio** *La creencia inquebrantable en el Emperador y el desdén hacia el enemigo son más seguras que cualquier armadura.* La salvación invulnerable que reciben las miniaturas de esta unidad de la habilidad Escudo de fe (pág. 90) mejora en 1 (hasta un máximo de 4+).
4	**Veterana del Convento** *Algunos miembros de las Órdenes Militantes han guerreado en más de un centenar de campañas de batalla, y sus victorias son una ofrenda al Dios Emperador.* Elige una miniatura de esta unidad; si la unidad tiene un campeón de unidad (como una **HERMANA SUPERIORA** o **CELESTE SUPERIOR**), en su lugar debes elegir esa miniatura. Suma 1 a los atributos Ataques y Liderazgo de la miniatura elegida. Además, a menos que la miniatura elegida sea un **PERSONAJE**, sumas también 1 a su atributo Heridas.
5	**Devoción ferviente** *El ardor de su devoción es tal que algunas Hermanas de Batalla se provocan una rabia justa ante la visión de los enemigos del Emperador.* Esta unidad obtiene la habilidad Fanático (pág. 90). Si esta unidad ya tiene esa habilidad, en su lugar mejora en 1 el atributo Habilidad de Armas de las miniaturas de esta unidad.
6	**Parangones del Credo** *Pocas Hermanas de Batalla muestran tanta devoción por la Fe Imperialis como estas.* Una vez por batalla, al inicio de tu fase de mando, elige un rito sagrado (pág. 35) que no esté activo para tu ejército o esta unidad. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, este rito sagrado está activo para esta unidad además de cualquier otro activo para tu ejército (o esta unidad).

UNIDADES CULTO IMPERIALIS

1D6	RASGO
1-2	**Aegis de la creencia** *El Emperador protege a quienes poseen el fanatismo y la devoción para combatir en su nombre, escudándolos milagrosamente del daño.* Esta unidad tiene la habilidad Escudo de fe (pág. 90).
3-4	**Fiel devoto** *Cada momento en que no participa en una cruzada de fe en nombre del Emperador lo pasa adorando y rezando.* Esta unidad tiene la habilidad Ritos sagrados (pág. 91). Ten en cuenta que si el rito sagrado Aegis del Emperador está activo para tu ejército, no beneficia a esta unidad a menos que también tenga la habilidad Escudo de fe (ver Aegis de la creencia, arriba).
5-6	**Fanatismo inextinguible** *Las reservas de santo odio que sienten algunos fanáticos por los enemigos de la Humanidad son ilimitadas.* Esta unidad pierde su habilidad Fanático (pág. 90) y, en su lugar, cada vez que una miniatura en esta unidad efectúe un ataque de combate, puedes repetir la tirada para impactar.

UNIDADES HOSPITALARIA

1D6	RASGO
1-3	**Sanadora espiritual** *Esta sanadora experta purifica el alma de sus pacientes con la fuerza de su fe, devolviendo al campo incluso a los guerreros más heridos.* Si esta miniatura es parte de tu ejército de cruzada, y si no fue eliminada durante la batalla, al final de la batalla puedes ignorar un chequeo de fuera de combate fallido para una unidad (excepto unidades **VEHÍCULO**, **SANTA POTENTIA** y **SANTA EN VIDA**); se considera que ese chequeo ha tenido éxito.
4-6	**Ritos finales** *Las palabras pronunciadas por una Hermana moribunda recuerdan a quienes aún combaten que no hay nada mejor que morir en batalla en el nombre del Emperador.* Esta miniatura tiene la siguiente habilidad: 'Ritos finales (aura)': Mientras una unidad **ADEPTUS MINISTORUM** amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que esa unidad efectúe un chequeo de moral, una tirada sin modificar de 1-3 siempre tiene éxito.

UNIDADES SACERDOTE ADEPTUS MINISTORUM

1D6	RASGO
1-3	**Oración solemne** *Este sacerdote no habla excepto para exaltar al Dios Emperador.* Esta miniatura conoce un himno adicional de los himnos de batalla (pág. 73).
4-6	**Proyección grandilocuente** *Este predicador ruge en protesta sobre el fragor de la batalla.* Cada vez que esta miniatura entona un himno, suma 1 a la tirada para ver si ese himno es inspirador.



PRUEBAS DE UNA SANTA EN VIDA

Si al iniciar una fuerza de cruzada hay algún **Personaje Adepta Sororitas** en tu orden de batalla (excepto personajes con nombre), puedes elegir uno de ellos. Ese **Personaje** tiene el potencial de convertirse en una Santa en Vida y recibe la clave **Santa Potentia**. Además de recibir puntos de experiencia mientras juegas tus batallas de cruzada, [illegible] obtendrá puntos de santa y puntos de mártir (ver abajo), de los que debes llevar cuenta en su tarjeta de cruzada.

PUNTOS DE SANTA

Con cada hazaña milagrosa, una verdadera creyente en el Emperador da un paso hacia la santidad.

Una miniatura **Santa Potentia** debe pasar una Prueba de una Santa en Vida para obtener puntos de santa. Cuando eliges una miniatura como **Santa Potentia**, elige una de las pruebas de las páginas siguientes. Se considera que la miniatura está llevando a cabo esa prueba y que reunirá puntos de santa para ello realizando una o más hazañas de santa durante una batalla, como se especifica en la propia prueba. Una vez una **Santa Potentia** ha reunido 10 o más puntos de santa, la prueba se completa: sus puntos de santa totales vuelven a 0 y esa miniatura obtiene la recompensa santa asociada con esa prueba. Cada vez que una miniatura obtiene una recompensa santa, anótalo en su tarjeta de cruzada y aumenta en 1 sus puntos de cruzada. Si esta miniatura tiene 5 o menos recompensas santas, puedes elegir una nueva prueba y empezarla.

Al final de una batalla, una **Santa Potentia** puede abandonar su prueba actual y puedes elegir una nueva para ella. Si lo haces, cualquier puntos de santa que hayas reunido para esa prueba se pierden y su total de puntos de santa vuelve a 0.

Una miniatura no puede tener más de 5 recompensas santas, y no puedes tener la misma recompensa más de una vez. Si tu miniatura tiene 5 recompensas santas, reemplaza su clave **Santa Potentia** por **Santa en Vida**.

Las pruebas de una Santa en Vida, las hazañas santas y las recompensas asociadas se indican en las siguientes páginas.

PUNTOS DE MÁRTIR

El destino de todas las Santas en Vida es el martirio por el Emperador. Pero presenciar ese fin es una fuente de fe.

Cuando una miniatura **Santa Potentia** o **Santa en Vida** falla un chequeo de fuera de combate tras la batalla, obtiene 1 punto de mártir y debes hacer un chequeo de martirio para esa miniatura. Para hacerlo, tira 1D6 y suma sus puntos de mártir actuales. Si el total es mayor que el atributo Liderazgo de la miniatura, el chequeo tiene éxito y la **Santa Potentia** o **Santa en Vida** ha sido martirizada y debe ser retirada de tu orden de batalla (recomendamos que anotes los detalles de su muerte y contra quién). Si no, no ocurre nada.

Si una **Santa Potentia** o **Santa en Vida** es martirizada, todas las demás unidades en tu ejército de cruzada para esa batalla reciben un número de puntos de experiencia igual al número de recompensas santas que tenía la **Santa Potentia** o **Santa en Vida** martirizada.



Prueba de fe

Una Santa en Vida realiza hazañas milagrosas en el campo de batalla, prueba de que el Emperador obra a través de ella.

Hazañas santas

Baliza de gracia divina: Obtén 2 puntos de santa al final de una batalla si esta miniatura ha efectuado 3 o más actos de fe durante esa batalla.

Acto milagroso: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura ha usado la habilidad milagrosa de una Bendición de los fieles (págs. 70-71) durante esa batalla.

Coro de guerra: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura ha entonado 3 o más himnos de batalla inspiradores (pág. [illegible]) durante esa batalla.

Gloria al Emperador: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura está en el campo de batalla y te quedan 3 o más dados de milagro en tu reserva de dados de milagro.

Recompensa santa

Fe sin límite: Al inicio de cada ronda de batalla, si esta miniatura está en el campo de batalla, recibes 1 dado de milagro. Ese dado de milagro solo puede ser usado por esta miniatura cuando efectúa un acto de fe (pág. 91) o usa una habilidad milagrosa (págs. 70-71), y se descarta si no se ha usado para el final de la ronda de batalla.



Prueba de sufrimiento

El sufrimiento es la mayor oración que una Santa en Vida puede ofrecer al Dios Emperador.

Hazañas santas

Cicatrices de la penitente: Obtén 3 puntos de santa cada vez que esta miniatura obtiene una cicatriz de batalla. Pierde 3 puntos de santa cada vez que esta miniatura pierde una cicatriz de batalla.

Heridas de mártir: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura ha sufrido 3 o más heridas mortales durante esa batalla.

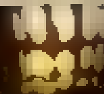
Purificación de la carne: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura ha sido eliminada o si le quedan menos de la mitad de su número inicial de heridas.

Alma torturada: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura ha sido afectada por un poder psíquico Maldición durante esa batalla.

Recompensa santa

Recuperación milagrosa: Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, esta miniatura puede recuperar 1D3 heridas perdidas. Además, cualquier cicatriz de batalla que tenga la miniatura se elimina de su tarjeta de cruzada y las que obtenga en el futuro serán ignoradas.





Prueba de pureza

Una Santa en Vida es tan pura que ni la hechicería maligna no puede tocar su alma, ni las heridas permanecen en su cuerpo.

Hazañas santas

No dejes vivir al mutante: Obtén 2 puntos de santa al final de una batalla si esta miniatura fue eliminada por un **PERSONAJE PSÍQUICO** durante esa batalla.

Niega a la bruja: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura ha tenido éxito en uno o más chequeos de rechazar a la bruja en esa batalla.

Protección divina: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura ha tenido éxito en una o más salvaciones invulnerables concedidas por su habilidad Escudo de fe (pág. 90) durante esa batalla.

Bendecida por el Emperador: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura fue eliminada durante la batalla y volvió al campo de batalla por alguna regla.

Recompensa santa

Alma ardiente calcinadora: Una vez por batalla, al final de cualquier fase, esta miniatura puede desatar un chorro de alma ardiente pura. Cuando lo hace, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 6" o menos de ella: con un 2+, esa unidad sufre 1 herida mortal (si esa unidad es **PSÍQUICO** o **CAOS**, en su lugar sufre 1D3 heridas mortales).



Prueba de justicia

Una Santa en Vida castigará a los enemigos del Emperador allá donde se escondan.

Hazañas santas

Mata al demagogo: Obtén 2 puntos de santa al final de una batalla si esta miniatura ha eliminado a **SEÑOR DE LA GUERRA** enemigo durante esa batalla.

Derriba al hereje: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura eliminó una o más unidades **CAOS** durante esa batalla.

Castiga a los infieles: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura eliminó 5 o más miniaturas enemigas durante esa batalla.

La ira del Emperador: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura infligió un total de 3 o más heridas mortales a unidades enemigas esa batalla.

Recompensa santa

Ira justa: Una vez por batalla, al final de la fase de combate, si esta miniatura está en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puede combatir de nuevo.



Prueba de valor

Una Santa en Vida liderará hasta su rebaño a victorias gloriosas aunque la esperanza parezca perdida.

Hazañas santas

Cruzada sagrada: Obtén 2 puntos de santa al final de una batalla si esta miniatura está dentro del alcance de un marcador de objetivo dentro de la zona de despliegue de tu oponente.

Altruista ante el peligro: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura efectuó una o más Intervenciones heroicas durante esa batalla.

Hazañas poderosas: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura usó 2 o más estratagemas de hazaña épica durante esa batalla.

Reputación pía: Obtén 1 punto de santa al final de una batalla si esta miniatura obtuvo más puntos de experiencia que ninguna otra unidad de tu fuerza de cruzada durante esa batalla.

Recompensa santa

Heroísmo sereno: Esta miniatura recibe la habilidad Asegurar objetivo (ver el Libro básico de Warhammer 40,000). Además, una vez por batalla, cuando esta miniatura use una estratagema de hazaña épica, esta cuesta 0 PM.



"En mi interior arde el resplandor sagrado del Emperador hecho manifiesto, mientras que tu alma se pudre con la mugre del Caos. Soy la luz de tu oscuridad, hereje. Igual que el alba ahuyenta las sombras de la noche, mis Hermanas y yo purgaremos todo trazo de ti de este lugar sagrado, y será como si nunca hubieras estado".

Hermana Superiora Cheandra Lassemer
Orden de la Rosa Sagrada

AGENDAS

Si tu ejército de cruzada incluye alguna unidad **ADEPTA SORORITAS**, puedes elegir una agenda de entre las agendas de Adepta Sororitas indicadas más abajo. Esta es una nueva categoría de agendas, y sigue todas las reglas normales que se aplican a las agendas (por ejemplo, al elegir agendas, no puedes elegir más de una de cada categoría).

PRUEBA DE FE

Agenda Adepta Sororitas

La fe es la mayor arma que puede empuñar una Hermana de Batalla y debe practicar y afinar su uso.

Lleva un recuento de Prueba de fe para cada unidad **ADEPTA SORORITAS** en tu ejército. Cada vez que una unidad efectúe un acto de fe usando un dado de milagro (pág. 91), suma 1 al recuento. Si una unidad falla un chequeo de moral, el recuento vuelve al 0. Al final de la batalla, cada unidad obtiene 1 punto de experiencia por cada marca en su recuento de actos de fe (hasta un máximo de 3 puntos de experiencia por unidad).

QUEMAR A LA BRUJA

Agenda Adepta Sororitas

Algunos psíquicos, como Navegantes que ven la sagrada luz del Emperador, o los Astrópatas que han comulgado con el mismo Emperador, son figuras veneradas. Pero los psíquicos rebeldes que se oponen a la Eclesiarquía solo merecen un odio.

Lleva una cuenta de Quemar a la bruja para cada unidad **ADEPTUS MINISTORUM** de tu ejército. Suma 1 al recuento de una unidad cada vez que esta elimine una unidad **PSÍQUICO** enemiga (en su lugar, suma 3 si esa unidad enemiga fue destruida por un ataque con arma de llamas, pág. 121). Cada unidad obtiene un número de puntos de experiencia igual a su recuento de Quemar a la bruja (hasta un máximo de 5 puntos de experiencia por unidad).

EXPIACIÓN EN BATALLA

Agenda Adepta Sororitas

Quienes fracasan a ojos del Emperador deben buscar la absolución. Solo derrotando a los rivales más poderosos absolverán su vergüenza.

Cuando eliges esta agenda, elige una unidad **HERMANAS ARREPENTIDAS** de tu fuerza de cruzada o una unidad **ADEPTA SORORITAS** de tu fuerza de cruzada que tenga una de las siguientes cicatrices de batalla: Pérdida de reputación, Caída en desgracia, Desgastada o Marca de vergüenza (ver Libro básico de Warhammer 40.000). Al final de la batalla, si esta unidad ha efectuado un ataque de combate durante la batalla que ha eliminado a una unidad enemiga cuya Potencia fuera superior que la suya, esta unidad pierde una de las cicatrices de batalla mencionadas (si tenía alguna), obtiene 5 puntos de experiencia y, si es una unidad **HERMANAS ARREPENTIDAS** obtiene 1 punto de redención (anótalo en su tarjeta de cruzada, ver Redención gloriosa, a la derecha).

LA SEMILLA DEL IMPERIUM

Agenda Adepta Sororitas

Se dice que la sangre de los mártires es la semilla del Imperium. Donde cae florecen la repugnancia y la venganza, y prolifera la retaliación furiosa de los fieles.

Al final de la batalla, lleva un recuento de La semilla del Imperium para hasta tres unidades **ADEPTA SORORITAS** en tu ejército de cruzada que o eliminaran una o más unidades enemigas durante esa batalla o terminaran la batalla dentro del alcance de un marcador de objetivo. Suma 1 al recuento de cada unidad por cada condición que cumplan: la unidad no tiene sus Efectivos iniciales; la unidad está bajo la mitad de efectivos; la unidad ha sido eliminada. Resta 1 al recuento de cada unidad si has perdido la batalla. Cada unidad obtiene un número de puntos de experiencia igual a su recuento de La semilla del Imperium.

Ejemplo: *Una unidad* **ADEPTA SORORITAS** *con un recuento de La semilla del Imperium fue eliminada, con lo que tiene 3 marcas en el recuento. Se resta 1 porque el jugador que la controla perdió la batalla, y por tanto la unidad obtiene 2 puntos de experiencia.*

RECLAMAR LA RELIQUIA

Agenda Adepta Sororitas

Se ha identificado la ubicación de una reliquia sagrada irremplazable. Recupera este artefacto o quedará perdido.

Si eliges esta agenda, después de que ambos bandos terminen de desplegar, tu oponente debe colocar un marcador de objetivo en cualquier punto del campo de batalla fuera de su propia zona de despliegue. Este marcador de objetivo representa una Reliquia sagrada, pero no cuenta como marcador de objetivo en relación a las reglas más allá de esta agenda. Las unidades **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM** en tu ejército pueden intentar efectuar la siguiente acción:

Recuperar reliquia (acción): Al final de tu fase de movimiento, una unidad **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM** de tu ejército que esté a 3" o menos del marcador de objetivo de Reliquia sagrada puede empezar a efectuar esta acción si no hay unidades enemigas (excepto unidades **AERONAVE**) a 3" o menos del marcador de objetivo. La acción se completa al final de tu turno. Si se completa, retira el marcador de objetivo Reliquia sagrada del campo de batalla.

Una unidad obtiene 3 puntos de experiencia si completa esta acción, y puedes usar la requisición Reliquia (ver Libro básico de Warhammer 40.000) para darle a esa unidad **PERSONAJE** una reliquia como si hubiera obtenido un rango, sin gastar un punto de requisición (esta unidad debe ser capaz de recibir una reliquia; si no, anótalo en tu orden de batalla y la próxima vez que uses la requisición Reliquia, te costará 0PR).

REQUISICIONES

Si tu fuerza de cruzada incluye alguna unidad **ADEPTA SORORITAS**, puedes gastar puntos de requisición (PRs) en cualquiera de las siguientes requisiciones además de las presentadas en el Libro básico de Warhammer 40.000.

BENDICIONES SANTAS — 1PR

A veces, las guerreras elegidas del Emperador llevan a cabo hazañas milagrosas en el campo de batalla.

Compra esta requisición cuando una miniatura **CANONESA** o **PALATINA** de tu fuerza de cruzada obtiene el rango veterana, heroica o legendaria. La miniatura es mejorada para tener una Bendición de los fieles (págs 70-71); aumenta su Potencia en consecuencia y anótalo en su tarjeta de cruzada. No puedes comprar esta requisición si hacerlo haría que tu Potencia total superase el límite de recursos de tu fuerza de cruzada.

GUERRERA DEVOTA — 1PR

Incluso mientras una figura santa es martirizada a manos del enemigo, otra joven devota se alzará para ocupar su puesto.

Compra esta requisición si tu fuerza de cruzada no contiene una miniatura **SANTA POTENTIA**. Elige una miniatura **PERSONAJE ADEPTA SORORITAS** (excepto personajes con nombre y miniaturas **SANTA EN VIDA**) de tu ejército. Esta miniatura se convierte en una nueva futura Santa en Vida y obtiene la clave **SANTA POTENTIA**, como se describe en la pág. 80.

SANTO PEREGRINAJE — 1-3PR

A veces, la senda de una santa en potencia la llevará a seguir un santo peregrinaje, de modo que puedan entender mejor los dominios del Emperador y llevar a cabo su prueba.

Compra esta requisición cuando una unidad **SANTA POTENTIA** de tu ejército obtenga un rango. Esa miniatura obtiene 1 punto de santa por cada punto de requisición gastado en esta requisición.

LA SENDA DEL PEREGRINAJE — 1PR

Para las devotas, el fracaso es una vergüenza insoportable, y debe redimirse mediante actos de gran valor y matanza.

Compra esta requisición para una unidad **ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA**, **ESCUADRA DE DOMINIAS** o **ESCUADRA DE VENGADORAS** de tu fuerza de cruzada cuando tu fuerza de cruzada sufre un Golpe devastador o cuando una de estas unidades reciba la cicatriz de batalla Caída en desgracia, Marca de vergüenza o Desgastada (ver el Libro básico de Warhammer 40.000). Reemplaza esa unidad con una unidad **HERMANAS ARREPENTIDAS** perteneciente a la misma Orden militante (la nueva unidad no puede contener más miniaturas que la unidad a la que reemplaza). No puedes comprar esta requisición si hacerlo haría que tu Potencia total superase el límite de recursos de tu fuerza de cruzada.

La nueva unidad tiene el mismo número de puntos de experiencia, los mismos honores de batalla y cicatrices de batalla que la unidad a la que reemplaza. Si un honor de batalla no puede aplicarse (p. ej., una mejora de arma para un arma con la que no puede equiparse una miniatura **HERMANAS ARREPENTIDAS**), elige un nuevo honor de batalla para reemplazarlo. Suma 1 a los puntos de cruzada de esa unidad y cada vez que la unidad use la estratagema Desesperadas por la redención (pág. 68), esa estratagema cuesta 0PM.

REDENCIÓN GLORIOSA — 1PR

Quienes han cruzado la senda a la redención son figuras veneradas en las Órdenes militantes, y su dedicación y fe firme es una brillante baliza para todas.

Compra esta requisición en cualquier momento. Elige una unidad **HERMANAS ARREPENTIDAS** de tu fuerza de cruzada que tenga 3 o más puntos de redención (ver la agenda Expiación en batalla, pág. 84). Reemplaza esa unidad con una de las siguientes unidades: **ESCUADRA DE CELESTES**, **CELESTES SACROSANTAS**, **ESCUADRA DE SERAFINAS**, **ESCUADRA DE CEFIRINAS**. La nueva unidad debe pertenecer a la misma Orden militante que la unidad a la que reemplaza (la nueva unidad no puede contener más miniaturas que la unidad reemplazada). No puedes comprar esta requisición si hacerlo haría que tu Potencia total superase el límite de recursos de tu fuerza de cruzada.

La nueva unidad tiene el mismo número de puntos de experiencia, los mismos honores de batalla y cicatrices de batalla que la unidad a la que reemplaza. Si un honor de batalla no puede aplicarse (p. ej., una mejora de arma para un arma con la que la nueva unidad no puede equiparse), elige un nuevo honor de batalla para reemplazarlo. Suma 1 a los puntos de cruzada de esa unidad y cada vez que la unidad use la estratagema Competencia excepcional, Profecía encarnada (pág. 66) o Descenso mortífero (pág. 68) esa estratagema cuesta 0PM.

Ser ordenada en las Adepta Sororitas es aceptar el deber más sagrado y solemne. La fe de la humanidad es el Emperador, y el Emperador es la fe de la humanidad, no mancilles ninguna con el fracaso.

RELIQUIAS DE CRUZADA

Cuando una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM** obtiene una reliquia de cruzada, en su lugar puedes elegir una de las reliquias indicadas abajo. Se aplican todas las reglas habituales para elegir reliquias de cruzada como se describe en el Libro básico de Warhammer 40.000.

RELIQUIAS ARTESANALES

Una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM** puede recibir una de las siguientes reliquias artesanales en lugar de una de las presentadas en el Libro básico de Warhammer 40.000.

Vial de Dolan

Quien beba el contenido de estas botellas benditas se llena con la fuerza y determinación de Dolan, el Gran Confesor.

Suma 1 a los atributos Fuerza, Ataques y Liderazgo del portador.

Praesidium Rosarius

Este rosario se fabricó durante la Era de la Apostasía, y fue bendecido por las Prioresas de los Conventos Sanctorum y Prioris.

- El portador tiene una salvación invulnerable de 4+.
- Cuando el portador perdería una herida como resultado de una herida mortal, tira 1D6; con un 4+, la herida no se pierde.

Lágrimas del Emperador

Hay muchas historias sobre estatuas del Emperador que lloran sangre. Esto se recoge en frascos adornados, pues son potentes armas contra las fuerzas del Caos.

Esta reliquia tiene el siguiente perfil.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Lágrimas del Emperador	6"	Granada 1	*	*	*

Habilidades: Cuando se ataca con esta arma, si se impacta al blanco, este sufre 1 herida mortal y la secuencia de ataque termina (si el blanco tiene la clave **CAOS**, en su lugar pierde 1D3 heridas mortales y la secuencia de ataque termina).

RELIQUIAS ANCESTRALES

Una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM** de rango Heroico o superior puede recibir una de las siguientes reliquias ancestrales en lugar de una de las presentadas en el Libro básico de Warhammer 40.000. Suma 1 a los puntos de cruzada totales de una unidad por cada reliquia ancestral que tenga (esto además del +1 por obtener un honor de batalla, para un total de +2).

Maza de Valaan

La Maza de Valaan fue empuñada en muchas cruzadas de fe por el Archiconfesor Kyrinov. El arma brilla con un campo de fuerza resplandeciente, y puede destrozar armadura y hueso.

Solo miniatura **DOGMÁTICA**. Esta reliquia reemplaza una maza de la rectitud y tiene el siguiente perfil.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Maza de Valaan	Com.	Combate	x2	-3	3

Habilidades: Cuando se ataca con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar de ese ataque.

Icono de santidad

Los enemigos que ven este icono quedan llenos de asombro y terror, mientras que los fieles que lo miran combaten por el honor del Emperador.

El portador tiene las siguientes habilidades.

- "Terror sagrado (aura): Mientras una unidad **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM** o **ADEPTUS MINISTORUM BÁSICA** amiga esté a 3" o menos de la portadora, resta 2 a las tiradas de carga hechas para cualquier unidad que declare una carga contra esa unidad amiga."
- "Fervor sagrado (aura): Mientras una unidad **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM** o **ADEPTUS MINISTORUM BÁSICA** amiga esté a 3" o menos de la portadora, cada vez que una miniatura en esa unidad haga un movimiento de agruparse o de consolidar, puede mover hasta 3" adicionales."

"Arde, hereje, y mientras ardes que sepas que no te purifico ni por deseo de salvar tu alma ni por despojarte de tus pecados mortales. Te aplico la antorcha porque te odio, porque todo lo que eres y has hecho me asquea, y porque quienes se alejan de la luz del Emperador no merecen más que la aniquilación".

- Hermana Vengadora Roxhanna Dasyrov, Orden de la Rosa Ensangrentada

RELIQUIAS LEGENDARIAS

Una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM** de rango Legendario o superior puede recibir una de las siguientes reliquias legendarias en lugar de una de las presentadas en el Libro básico de Warhammer 40.000. Además, para darle una reliquia legendaria a una miniatura, debes pagar también 1 punto de requisición (si no tienes suficientes puntos de requisición, no puedes darle una reliquia legendaria a esa miniatura). Suma 2 a los puntos de cruzada totales de esa unidad por cada reliquia legendaria que tenga (esto además del +1 por obtener un honor de batalla, para un total de +3).

Vara de gracia

Esta vara portada por Helena la Virtuosa. Priora del Convento Sanctorum, casi se perdió por la profanación de su tumba a manos de Orkos, pero las Hermanas de Sudario de Plata evitaron su destrucción. Quien la empuña brama con su voz para inspirar a los fieles.

Solo miniatura **ADEPTA SORORITAS**.

- Si una miniatura **DIALOGANTE** o **DOGMÁTICA** tiene esta reliquia, conoce todos los himnos de los himnos de batalla (pág. 73).
- Si otra miniatura tiene esta reliquia, la miniatura recibe la clave **SACERDOTE** y conoce *Himno de guerra* y otro himno de los himnos de batalla. En tu fase de mando, si esta miniatura está en el campo de batalla, puede entonar un himno que conozca y aún no haya sido entonado por una miniatura amiga ese turno. Tira 1D6: con 3+, el himno entonado es inspirador y hace efecto hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.

Hoja de admonición

Esta espada de energía bendita es la espada que Alicia Dominica, la santa fundadora de las Adepta Sororitas, empuñaba en combate. Fue utilizada para cortarle la cabeza al traidor Goge Vandire y acabar con el Reinado de la Sangre. Santa Dominica empuñó esta espada en las décadas siguientes a la reformación de la Eclesiarquía y un millar de falsos profetas y herejes cayeron bajo su afilado filo hasta el martirio final de Alicia.

Solo miniatura **ADEPTA SORORITAS** equipada con espada bendita o espada de energía. Esta reliquia reemplaza una espada bendita o espada de energía y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Hoja de admonición	Com	Combate	+3	3	3

Habilidades: Cuando se ataca con esta arma a una unidad **PERSONAJE**, ese ataque impacta automáticamente al blanco.



EJÉRCITO DE CRUZADA

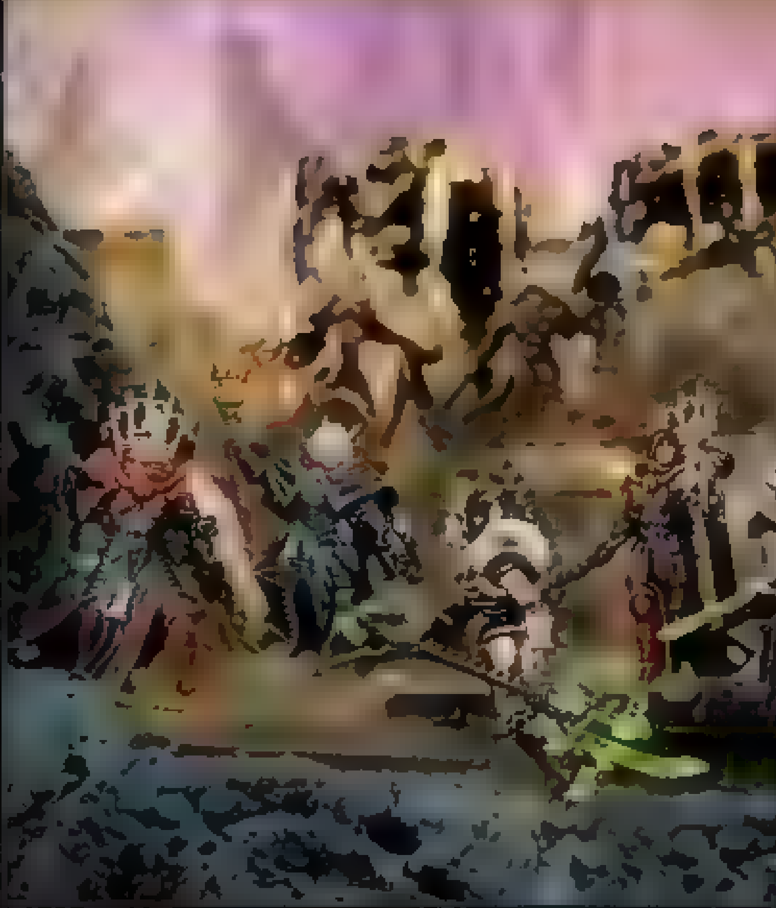
Esta gloriosa fuerza de las Adepta Sororitas de la Orden de la Rosa Ensangrentada pertenece a Dan Nguyen, uno de los talentosos pintores de ejército del estudio Warhammer 40,000.

Además de ser un pintor experto y constructor de escenografía, Dan aporta a sus miniaturas una experiencia considerable a la hora de desarrollar esquemas de color variados. Aunque quiso utilizar el rojo brillante y visceral de las Hermanas de la Rosa Ensangrentada, cambió los colores de las túnicas para darle un aspecto único. En la fuerza de cruzada de Dan, las Hermanas de Batalla estándar tienen túnicas blancas en el exterior y negras en el interior. También ha intercambiado los colores de las túnicas de sus Celestes y pintado a su Canonesa, Catalina, con el mismo esquema. Esto ayuda a trazar una conexión visual entre las Celestes y la Canonesa, e identificar a los guerreros de élite de la fuerza de un vistazo. Dan también imagina que el cambio en el esquema de color podría ser una forma de identificar Hermanas que combaten en una cruzada particular, en lugar de un sistema de iconos de campaña más apropiado para otras fuerzas Imperiales.

Aunque Dan cree que aún tiene que poner a prueba el temple de sus despiadadas Hermanas, cuando las lleva a la guerra en el tablero suele ser con un enfoque narrativo. Su sentido de la narración sobre el tablero es lo que ha guiado su decisión de incluir los transportes Rhino y Castigator junto a su infantería. Con tantas tropas de infantería, lo más natural era añadir tanques rápidos que pudieran redesplegar a sus guerreras en el fragor del combate, justo donde destaca la Rosa Ensangrentada. Ver diferentes tipos de vehículo en una fuerza es uno de sus aspectos favoritos de la creación de un ejército. Usó la escotilla sin decorar de un Rhino como lienzo para pintar a mano alzada una versión del símbolo de la Orden. Aunque el icono de la Rosa Ensangrentada se suele pintar en rojo, él lo ha pintado en blanco y ha usado calcomanías de la Orden de la Rosa Sagrada. Así se asegura de que se vean bien sobre los paneles blindados de sus vehículos rojo sangre.

Además de su agresiva Canonesa, que empuña un bracero de fuego sagrado (que replica el rojo de su armadura junto a la túnica negra) y una Imagifera, Dan ha reconvertido una Dialogante propia, la Hermana Ocelle. Ha usado la miniatura de Junith Eruita junto a una cabeza de Canonesa sobrante y los escalones del kit de Junith en un intercambio muy simple que ha dado lugar a una miniatura única. Dan recomienda alternar entre pintar una escuadra de guerreras y pintar algo más individual, como un personaje. También ha pintado los Rhinos al mismo tiempo que la escuadra que van a transportar. Esto ha hecho de cada bloque un miniproyecto, lo que le resulta una forma estupenda de mantenerse motivado mientras pinta un ejército entero y le permite ver grandes porciones del mismo desarrolladas a la vez.





HOJAS DE DATOS

Esta sección contiene las hojas de datos necesarias para librar batallas con tus miniaturas de Adepta Sororitas, así como una explicación de las claves que aparecen en dichas hojas de datos y de las habilidades específicas del ejército. En el Libro básico de Warhammer 40,000 se indica cómo usar las hojas de datos.

LA CLAVE <ORDEN>

Todas las unidades **ADEPTA SORORITAS** (excepto unidades **SANTIFICADAS**) pertenecen a una Orden militante. Al incluir en tu ejército una unidad con la clave **<ORDEN>**, debes designar a qué Orden pertenece y sustituir la clave **<ORDEN>** por la Orden elegida en todas las menciones que aparezcan en la hoja de datos. Puede tratarse de una de las Órdenes militantes detalladas en cualquier publicación de Warhammer 40,000, o una diseñada por ti mismo.

La mayoría de hojas de datos que aparecen en esta sección tienen la clave **<ORDEN>**. Esta es una clave que puedes seleccionar según prefieras, tal como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000, con la guía que se detalla abajo.

Ejemplo: *Si incluyes una Canonesa en tu ejército y decides que pertenece a la Orden de la Rosa Ensangrentada, su clave se convierte en* **ORDEN DE LA ROSA ENSANGRENTADA** *y su habilidad Liderar a los Justos se leerá del siguiente modo: "Mientras una unidad* **ORDEN DE LA ROSA ENSANGRENTADA** *amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una miniatura de dicha unidad realice un ataque repite una tirada para impactar de 1."*

Algunas hojas de datos especifican a qué Orden pertenece una unidad (p. ej., Junith Eruita tiene la clave **ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MÁRTIR**, y por lo tanto pertenece a la Orden de Nuestra Señora Mártir).

Si tu ejército es veterano, no puedes incluir unidades de dos Órdenes militantes distintas en el mismo Destacamento. Puedes encontrar más información sobre los ejércitos veteranos en el Libro básico de Warhammer 40,000.

LISTAS DE ARMAS Y EQUIPO

Los perfiles de armas que aparecen en la hoja de datos de una unidad describen las armas principales con las que pueden equiparse sus miniaturas. Algunas armas solo aparecen mencionadas en una hoja de datos; los perfiles para estas y todas las demás armas figuran en las págs. 121-123. Además, algunas hojas de datos hacen referencia a una o más listas de armas (p. ej., la lista de *Armas de combate*). Puedes encontrarlas en la página 121.

HABILIDADES

La hoja de datos de una unidad contiene todas sus habilidades. Ciertas habilidades comunes a varias unidades o armas solo aparecen nombradas en las hojas de datos; estas habilidades se describen a continuación.

ESCUDO DE FE

La convicción es la mejor armadura.

- Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+.
- En la fase psíquica de tu oponente, esta unidad puede intentar negar un poder psíquico como si fuera un **PSÍQUICO**. Cada vez que se lleve a cabo un chequeo de rechazar a la bruja para esta unidad, tira un 1D6 en lugar de 2D6: si el resultado de dicho chequeo es un 6 sin modificar, o si es mayor que el resultado del chequeo psíquico, el chequeo de rechazar a la bruja se habrá superado.

FANÁTICA

Con un fervor absoluto, las fieles del Emperador imparten su furioso juicio.

Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, si esta unidad ha llevado a cabo un movimiento de carga, ha sido objeto de una carga o ha llevado a cabo una intervención heroica durante este turno, puedes repetir la tirada para impactar de ese ataque.

ACTOS DE FE

Mediante las plegarias de los fieles, se manifiesta la voluntad del Emperador.

Una vez por fase, una unidad de tu ejército con esta habilidad puede llevar a cabo un acto de fe. Para ello, usarás dados de milagro.

Obtener dados de milagro

Si cada unidad de tu ejército tiene la clave **ADEPTA SORORITAS** (excepto miniaturas con las claves **CULTO IMPERIALIS**, **AGENTE DEL IMPERIUM** o **SIN FACCIÓN**):

- Al inicio de cada ronda de batalla, obtienes 1 dado de milagro.
- Al final de la fase en la que se haya cumplido alguna de las siguientes condiciones, obtienes 1 dado de milagro.

Venganza ( )

Cualesquiera unidades **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército eliminan una o más unidades enemigas.

Sacrificio

Cualesquiera unidades **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército son eliminadas.

Ten en cuenta que los dados de milagro también pueden obtenerse gracias a otras reglas. Sin importar cuál sea la fuente, solo puedes obtener dados de milagro debido a dicha regla si todas las unidades de tu ejército tienen la clave **ADEPTA SORORITAS** (excepto miniaturas con las claves **CULTO IMPERIALIS**, **AGENTE DEL IMPERIUM** o **SIN FACCIÓN**).

Siempre que obtengas un dado de milagro, tira 1D6. El número que obtengas en el dado será el valor de ese dado de milagro. Este resultado no puede cambiarse ni repetirse, a menos que alguna regla especifique lo contrario. Deja tus dados de milagro a un lado: estos formarán tu reserva de dados de milagro.

Nota del diseñador: *Recomendamos usar dados de colores o aspecto distinto para tu reserva de dados de milagro, y dejarlos a un lado del campo de batalla, o en algún otro lugar donde no vayas a tomarlos por accidente a media partida. Si lo prefieres, es perfectamente válido anotar en una hoja de papel los valores de los dados de milagro de tu reserva o llevar la cuenta de cualquier otro modo, siempre y cuando ambos jugadores puedan verla.*

Llevar a cabo un acto de fe

Antes de hacer una tirada de dados por una miniatura o unidad de tu ejército que tenga la habilidad Actos de fe, si tienes uno o más dados en tu reserva de dados de milagro, dicha unidad puede llevar a cabo un acto de fe. Para ello, elige uno o más dados de tu reserva de dados de milagro, en lugar de hacer la tirada en cuestión. Por cada dado individual que forme parte de esa tirada, puedes elegir un dado de milagro de tu reserva como sustituto de ese dado. El dado que está siendo sustituido no se tira, sino que en lugar de eso se utiliza el valor del dado de milagro como si lo hubieras tirado. Cada dado de milagro solo puede elegirse como sustituto una vez. Tras haber hecho todas las sustituciones que se quieran para la tirada en cuestión, retira los dados de milagro elegidos de tu reserva de dados de milagro, y tira el resto de dados de la tirada que no hayas sustituido. Puedes utilizar los dados de milagro cuando una unidad lleve a cabo un Acto de fe para cualquiera de los siguientes tipos de tirada:

- Tirada de avanzar
- Tirada de carga
- Tirada para impactar
- Tirada para herir
- Tirada de salvación
- Tirada de daño
- Chequeo de moral

Un dado de milagro no es un modificador ni un dado modificado de manera inherente (así, por ejemplo, si utilizas un dado de milagro con un valor de 1 para realizar un chequeo de moral, se considerará una tirada de 1 sin modificar). Un dado de milagro que haya sido usado para una sustitución nunca podrá ser repetido. Esto significa que, si tiene lugar alguna repetición, el número y los valores de los dados de milagro que ya hayan sido sustituidos para la tirada se mantendrán igual al repetir dicha tirada (por ejemplo, si se ha usado un único dado de milagro para sustituir uno de los valores de una tirada de Carga y la tirada de Carga se repite, solo se podrán volver a tirar los dados que no hayan sido sustituidos).

Ejemplo 1: *En lugar de tirar 1D6 para ver qué valor se añade al atributo Movimiento de una unidad que avanza, puedes usar un dado de tu reserva de dados de milagro. Si el valor de ese dado fuera 5, añadirías 5 al atributo Movimiento de todas las miniaturas de la unidad para esa fase de Movimiento.*

Ejemplo 2: *En lugar de tirar 2D6 para determinar la distancia de carga al hacer una tirada de carga, puedes usar uno o dos dados de tu reserva de dados de milagro. Si eligieras usar dos dados de milagro, y los valores de dichos dados fueran un 6 y un 3, la distancia de carga de la unidad sería 9.*

RITOS SAGRADOS

Las Adepta Sororitas rezan al Emperador para que les guíe y les llene de fuerza.

Esta unidad obtiene una bonificación dependiendo de qué ritos sagrados estén activos para tu ejército. Una vez que los jugadores hayan determinado su misión, deberás elegir un rito sagrado de la tabla siguiente para que esté activo para tu ejército. Como alternativa, puedes determinar aleatoriamente dos ritos sagrados que estén activos para tu ejército tirando 2D6 y consultando los resultados en la tabla de abajo (si obtienes un resultado doble, tira ambos dados de nuevo hasta que obtengas dos resultados distintos). Los ritos sagrados permanecen activos para tu ejército hasta el final de la batalla. Algunas reglas pueden hacer que durante la batalla se activen ritos sagrados adicionales para una unidad. Los duplicados de ritos sagrados activos para esa unidad no tienen efecto adicional.

1 La mano del Emperador

Las Sororitas están imbuidas por una fuente de vigor [illegible]

Mientras este rito sagrado esté activo, suma 1 a las tiradas de avanzar y de carga que se hagan para esta unidad.

2 Espíritu de la mártir

Incluso en su último aliento antes de morir, las Sororitas se someten a la [illegible] del Emperador.

Mientras este rito sagrado esté activo, siempre que una miniatura de esta unidad sea eliminada por un ataque de combate y no explote, tira 1D6: con un 6, una vez que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de resolver sus ataques, sufrirá 1 herida mortal (una unidad puede sufrir un máximo de 6 heridas mortales por fase como resultado de esta habilidad).

3 Aegis del Emperador

Las Sororitas no se dejan embaucar por los viles trucos de los brujos.

Mientras este rito sagrado esté activo, siempre que esta unidad utilice su habilidad escudo de fe (pág. 90) para hacer un chequeo de rechazar a la bruja, si el resultado de dicho chequeo ha sido un 5+ sin modificar, o si ha sido mayor que el resultado del chequeo psíquico, el chequeo de rechazar a la bruja es exitoso.

4 Guía divina

Las hermanas de batalla [illegible] los puntos débiles en las armaduras de sus enemigos y las atraviesan con una facilidad [illegible]

Mientras este rito sagrado esté activo, siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia, con una tirada para herir de 6 sin modificar, el atributo Factor de Penetración de dicho ataque mejora en [illegible]

5 La pasión

Las Sororitas están llenas de [illegible] una pasión ardiente para infligir sufrimiento a los infieles.

Mientras este rito sagrado esté activo, cuando una miniatura de esta unidad ataque en combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar logra 1 impacto adicional.

6 Luz del Emperador

El resplandor del Emperador brilla sobre sus guerreras, alentándolas en el fragor de la batalla.

Mientras este rito sagrado esté activo, puedes ignorar algunos o todos los modificadores al atributo Liderazgo de la unidad. Además, cada vez que se haga un chequeo de desgaste para la unidad, puedes ignorar algunos o todos los modificadores a dicha tirada.

Dad las gracias por el sacrosanto bolter que tenéis en las manos
Dad las gracias por la protección del Emperador
Pero sobre todo, dad las gracias porque los herejes
verán arder en los fuegos de nuestra ira



Agresiva, impulsiva y taciturna, Morvenn Vahl lidera a los [illegible] desde primera [illegible]. Marcha al campo de batalla enfundada en una antigua exoesqueleto ejemplar y aniquila a un enemigo tras otro con [illegible] de [illegible], devastadoras salvas de misiles y certeros golpes de su lanza.

MORVENN VAHL

13 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Morvenn Vahl	8"	2+	2+	5	5	8	5	9	2+

Morvenn Vahl está equipada con: Fidelis; lanzamisiles ejemplar; lanza de los conventos. Tu ejército solo puede incluir 1 miniatura **Morvenn Vahl**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Fidelis	36"	Pesada 3	6	-1	2	-
Lanzamisiles ejemplar	Antes de seleccionar blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.					
- Misil sanctorum	36"	Pesada 2D6	4	0	1	Área.
- Misil pozo	36"	Pesada 2	6	-2	1D6	-
Lanza de la iluminación	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles para realizar cada ataque.					
Barrido	Combate	Combate	Port	-2	1	Al atacar con este perfil, haz dos tiradas para impactar en lugar de una por cada ataque.
Punzada	Combate	Combate	+3	-3	3	Al atacar con esta arma, una tirada para herir de 6 sin modificar inflige al blanco 1 herida mortal adicional al daño normal.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (pág. 90-93)

Aegis sagrado: Cada vez que se asigne un ataque a esta miniatura, reduce a la mitad (redondeando al alza) el atributo daño de dicho ataque.

Alto señor del Imperium: Si tu ejército es veterano, esta miniatura debe ser la **Señora de la guerra** de tu ejército. Si más de una miniatura de tu ejército tiene una regla con este efecto, una de dichas miniaturas debe ser la **Señora de la guerra** de tu ejército.

Armadura purgator mirabilis: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+. Cada vez que esta miniatura fuera a perder una herida debido a una herida mortal, tira 1D6: con un 4+, no pierde la herida.

Comandante de las Adepta Sororitas: En tu fase de mando, elige una unidad **Básica Adepta Sororitas** amiga o **Personaje Adepta Sororitas** amiga a 6" o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, cada vez que una miniatura de esa unidad realiza un ataque, puedes repetir la tirada para impactar y puedes repetir la tirada para herir.

Explosión: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego: con un 6, explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1 herida mortal.

Repugnancia desde la rectitud: Una vez por batalla, al final de la fase de combate, si esta miniatura está en la zona de amenaza de cualquier unidad enemiga, puede volver a combatir.

Sanctorum de abadesa (Aura): Mientras una unidad [redacted]epta Sororitas amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una miniatura de dicha unidad realice un ataque, repite una tirada para impactar de 1 y repite una tirada para herir de 1.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium**, **Adeptus Ministorum**, **Adepta Sororitas**

CLAVES: **Vehículo**, **Personaje**, **Santificada**, **Comandante suprema**, **Abadesa**, **Exoesqueleto ejemplar**, **Morvenn Vahl**

CANONESA

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Canonesa	6	2+	2+	3	3	5	4	9	3+

Una Canonesa está equipada con: pistola de plasma; espada de energía; vara de oficio; granadas de fragmentación; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Brasero de fuego sagrado	12"	Asalto 1D6	*	*	*	Un solo uso. Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente. Además, con una tirada para herir de 4+ sin modificar (o de 2+ si el blanco incluye alguna miniatura DAEMON) el blanco sufre 1 herida mortal y la secuencia de ataque termina.
Bólter condenación	Antes de elegir blancos, elige uno o ambos de los perfiles de abajo para atacar con ellos. Si eliges ambos, cada vez que ataques con esta arma durante esta fase, resta 1 a la tirada para impactar de ese ataque.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Estaca condenación	24"	Asalto 1	4	1	2	Siempre que se asigne un ataque realizado con este perfil de arma a una miniatura PSÍQUICO, dicha miniatura sufre 1D3 heridas mortales además del daño normal.
Pistola de plasma	Antes de seleccionar blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.					
- Estándar	12"	Pistola 1	7	3	1	-
- Sobrecarga	12"	Pistola 1	8	3	2	Si obtienes algún 1 sin modificar en la tirada para impactar con este perfil, el portador es eliminado tras disparar esta arma.
Espada bendita	Combate	Combate	+2	3	2	-
Espada sierra	Combate	Combate	Port	0	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Espada de energía	Combate	Combate	+1	3	1	-

OTRO EQUIPO	
Vara nulificadora	La unidad del portador no puede ser tomada como blanco ni afectada por poderes psíquicos. Además, el portador tiene la siguiente habilidad: "Vara nulificadora (Aura): Mientras una unidad PSÍQUICO enemiga se encuentre a 12" o menos del portador, resta 1 a los chequeos psíquicos que se hagan para esa unidad."
Vara de oficio	En tu fase de mando, elige una unidad <ORDEN> BÁSICA o <ORDEN> PERSONAJE amiga a 12" o menos del portador. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que una miniatura de dicha unidad ataque, repite una tirada para impactar de 1.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la pistola de plasma, espada de energía y vara de oficio por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter condenación y una de las siguientes opciones: 1 espada bendita; 1 espada sierra; 1 espada de energía.
  - 1 arma de la lista de *Pistolas* y una de las siguientes opciones: 1 espada bendita; 1 espada sierra; 1 espada de energía.
- Si esta miniatura está equipada con una espada sierra, puede equiparse con una de las siguientes opciones: 1 brasero de fuego sagrado; 1 vara nulificadora.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Liderar a los justos (Aura): Mientras una unidad BÁSICA <ORDEN> amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esta unidad ataque, repite una tirada para impactar de 1.

Robusta: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CANONESA





Las Palatinas son comandantes muy talentosas y experimentadas de las Hermanas del Adepta Sororitas. Su fe y propósito inquebrantables, son ejemplos excelentes para las Hermanas de Batalla que las siguen. Esto las hace muy valiosas a la hora de inspirar a sus fanáticas guerreras a la victoria.

PALATINA

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Palatina	6"	2+	2+	3	3	4	3	8	3+

Una Palatina está equipada con: pistola bólter, espada de energía, granadas de fragmentación, granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Pistola de plasma	Antes de seleccionar blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.					
- Estándar	12"	Pistola 1	7	-3	1	
- Sobrecarga	12"	Pistola 1	8	-3	2	Si obtienes algún 1 sin modificar en la tirada para impactar con este perfil, el portador es eliminado tras disparar esta arma.
Espada de energía	Combate	Combate	+1	-3	1	

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la pistola bólter por 1 pistola de plasma.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (pág. 90-93)

[illegible] (Aura): Mientras una unidad **BÁSICA <ORDEN>** se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, repite una tirada para herir de 1.

Rosarius: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, PALATINA**



JUNITH ERUITA

7 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Junith Eruita	10"	2+	2+	3	4	7	4	9	3+

Junith Eruita está equipada con: 2 lanzallamas pesado ministorum; maza de castigo. Tu ejército solo puede incluir 1 miniatura **JUNITH ERUITA**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzallamas pesado ministorum	12"	Pesada 1D6	6	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Maza de castigo	Combate	Combate	+3	-2	2	

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (pág. 90-93)

Convicción fiera: En tu fase de mando, elige una unidad **BÁSICA ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MARTIR** amiga o **PERSONAJE ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MARTIR** amiga a 6" o menos de esta miniatura. Hasta el final de tu siguiente fase de mando, siempre que una miniatura de dicha unidad realice un ataque, puedes repetir la tirada para impactar.

Explosión: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1 herida mortal.

Liderar a los justos (Aura): Mientras una unidad **BÁSICA ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MARTIR** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esta unidad ataque, repite una tirada para impactar de 1.

Púlpito de la basílica de Santa Hollina (Aura): Mientras una unidad **ADEPTA SORORITAS INFANTERÍA** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que se realice un ataque a distancia contra esta unidad se considerará que se beneficia de cobertura ligera contra dicho ataque (ver el Libro básico de Warhammer 40.000).

Rosarius: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MARTIR**
CLAVES: **CARRO, VEHÍCULO, PERSONAJE, VOLAR, CANONESA SUPERIOR, JUNITH ERUITA**



Junith Eruita aterriza en el campo de batalla envuelta en fuego sagrado. Flota en las alturas sentada sobre su Púlpito de la basílica de Santa Holline, que se desplaza entre oleadas de energía. Su presencia y su voz inspiran a quienes la rodean, llenándolas de fe, mientras sus lanzallamas pesados bañan a sus enemigos en fuego purificador.

MISIONERO

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Misionero	6"	4+	4+	3	3	4	3	8	6+

Un Misionero está equipado con: pistola automática, servoescopeta, maza de energía, granadas de fragmentación, granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola automática	12"	Pistola 1	3	0	1	
Rifle automático	24"	Fuego rápido 1	3	0	1	-
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Escopeta ministorum	12"	Asalto 2	4	0	1	
Servoescopeta	12"	Pistola 3	4	0	1	
Espada sierra	Combate	Combate	Port.	0	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Maza de energía	Combate	Combate	+3	1	1	

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la pistola automática, servoescopeta y maza de energía por una de las siguientes opciones:
  - 1 rifle automático, 1 pistola automática y 1 espada sierra.
  - 1 pistola bólter, 1 escopeta ministorum y 1 espada sierra.

HABILIDADES

Fanático (pág. 90)

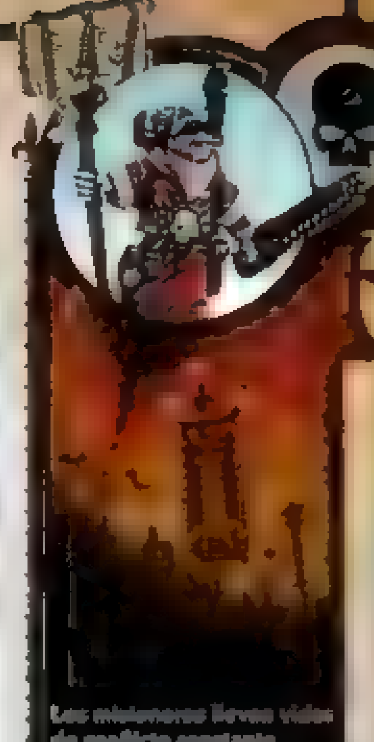
Aplomo mediante la oración (Aura): Mientras una unidad BÁSICA ADEPTUS MINISTORUM amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas de la unidad pueden usar el atributo Liderazgo de esta miniatura en lugar del suyo propio.

Rosarius: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

SACERDOTE

Esta miniatura conoce el Himno de guerra y otro de los himnos de batalla (pág. 73). En tu fase de mando, si esta miniatura está en el campo de batalla, puede entonar un himno que conozca y que no haya sido ya entonado por una miniatura amiga este turno. Tira 1D6: con un 3+, el himno entonado es inspirador y tiene efecto hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM
CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, CULTO IMPERIALIS, SACERDOTE, MISIONERO



Los misioneros llevan vidas de conflicto constante, llevando la luz del Dios Emperador a las regiones más peligrosas de la galaxia. A menudo luchan en primera línea de las guerras sagradas de las Adepta Sororitas, lanzándose a la batalla sin miedo mientras entonan plegarias sagradas. Esto inflama los corazones de los guerreros imperiales, haciéndolos entrar en un frenesí homicida.



Santa Celestine es la personificación del poder del Emperador, e irradia una luz sagrada que baña a los fieles llenándolos de valor, al tiempo que infunde un pánico abrumador en los herejes. Flanqueada por sus campeonas Geminae, puede tanto curar a los enfermos como impartir el juicio del Emperador a los enemigos, haciendo caer sobre ellos toda su fuerza divina.

CELESTINE Y GEMINAE SUPERIA

10 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Celestine	12"	2+	2+	3	3	6	6	9	2+
2	Geminae Superia	12"	3+	3+	3	3	2	3	8	2+

Celestine está equipada con: La espada flamígera. Cada Geminae Superia está equipada con: pistola bólter; espada de energía; granadas de fragmentación; granadas perforantes. Tu ejército solo puede incluir 1 miniatura CELESTINE.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
La espada flamígera (disparo)	12"	Asalto 1D6	6	-2	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
La espada flamígera (combate)	Combate	Combate	+4	-4	2	Al atacar con esta arma, una tirada para impactar de 6 sin modificar inflige dos heridas mortales al blanco y la secuencia de ataque termina.
Espada de energía	Combate	Combate	+1	-3	1	

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Nota del diseñador: Cada Geminae Superia cuenta como un personaje con nombre a todos los efectos de reglas.

Bendiciones santificadas (Aura): Mientras una unidad INFANTERÍA IMPERIUM amiga se encuentre a 6" o menos de CELESTINE, las miniaturas de dicha unidad tienen una salvación invulnerable de 6+.

Golpe celeste: Durante el despliegue, puedes colocar a esta unidad en los cielos en lugar de en el campo de batalla. En tal caso, en el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento, podrás desplegar a esta unidad en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Guardianas divinas: Las miniaturas GEMINAE SUPERIA tienen una salvación invulnerable de 4+.

Intervención milagrosa: La primera vez que CELESTINE sea eliminada, tira 1D6 al final de la fase en lugar de usar cualesquiera reglas que se activen cuando una miniatura es eliminada (p. ej., Sacrificio, pág. 91). Con un 1, esta unidad cuenta como eliminada a efectos de Sacrificio. Con un 2+, vuelve a colocar a CELESTINE sobre el campo de batalla, tan cerca como sea posible del punto en el que ha sido eliminada y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga, con todas sus heridas restantes.

La armadura de Santa Katherine: CELESTINE tiene una salvación invulnerable de 4+. Siempre que se asigne un ataque a CELESTINE, resta 1 del atributo Daño de dicho ataque.

Lágrimas sanadoras: Mientras esta unidad incluya una miniatura que haya perdido una o más heridas o mientras esta unidad se encuentre por debajo de sus efectivos iniciales, CELESTINE puede intentar la siguiente acción.

Lágrimas sanadoras (Acción): Esta unidad puede iniciar esta acción al final de tu fase de mando. La acción se completará al final de tu fase de disparo, siempre y cuando CELESTINE siga estando en el campo de batalla. Una vez completada:

- Si una miniatura de esta unidad ha perdido una o más heridas, todas esas heridas perdidas serán restauradas.
- Si esta unidad se encuentra por debajo de sus efectivos iniciales, 1 miniatura GEMINAE SUPERIA es devuelta a la unidad con todas sus heridas restantes.

Protectora: Mientras esta unidad incluya alguna miniatura GEMINAE SUPERIA, siempre que un ataque hiera con éxito a esta unidad, dicho ataque debe asignarse a una de estas miniaturas. La destrucción de miniaturas GEMINAE SUPERIA se ignora a efectos de chequeos de Moral. Si CELESTINE es eliminada, las miniaturas GEMINAE SUPERIA restantes de esta unidad también son eliminadas.

Salvador angelical: Esta unidad es elegible para llevar a cabo una intervención heroica si se encuentra a 6" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente de toda unidad enemiga, en lugar de a 3" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente. Siempre que esta unidad lleve a cabo un movimiento de intervención heroica, sus miniaturas pueden moverse hasta 6" en lugar de hasta 3". Todas las demás reglas de las intervenciones heroicas se siguen aplicando.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

CLAVES (CELESTINE): INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, SANTA EN VIDA, SANTIFICADA, PROPULSOR DE SALTO, CELESTINE

CLAVES (GEMINAE SUPERIA): INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, SANTIFICADA, PROPULSOR DE SALTO, GEMINAE SUPERIA

TRIUNFO DE SANTA KATHERINE — 11 POTENCIA

Algunos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Triunfo de santa Katherine (10+ heridas restantes)	6"	3+	3+	3	3	18	10	9	3+
	Triunfo de santa Katherine (5-9 heridas restantes)	6"	3+	3+	3	3	N/A	4	9	3+
	Triunfo de santa Katherine (1-4 heridas restantes)	6"	3+	3+	3	3	N/A	2	9	3+

Triunfo de Santa Katherine está equipada con: 6 pistolas bólter; espada de la mártir; armas reliquia; granadas de fragmentación; granadas perforantes. Tu ejército solo puede incluir 1 miniatura TRIUNFO DE SANTA KATHERINE.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Espada de la mártir	Combate	Combate	+3	-3	2	Cuando la portadora combata, realiza 4 ataques adicionales con esta arma y no puede realizar más de 4 ataques con ella.
Armas reliquia	Combate	Combate	+2	-1	1	

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

El Corazón Ardiente: La portadora tiene la siguiente habilidad: "**El Corazón Ardiente (Aura):** Mientras una unidad BÁSICA ADEPTA SORORITAS se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, los chequeos de moral para esa unidad son automáticamente exitosos."

Icono del Corazón Valeroso: Los 6 ritos sagrados (pág. 93) están activos para la portadora.

Incensario de la Rosa Sagrada: Al inicio de cada ronda de batalla, ganas 1 dado de milagro (pág. 91).

Pétalos de la Rosa Ensangrentada: El portador tiene la siguiente habilidad: "**Pétalos de la Rosa Ensangrentada (Aura):** Mientras una unidad BÁSICA ADEPTA SORORITAS amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una miniatura de dicha unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para impactar de dicho ataque."

Praesidium Protectiva: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+. Cada vez que se realiza un ataque contra esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar de ese ataque.

Precisión solemne: Esta miniatura no puede embarcarse en un TRANSPORTE. A efectos de la regla "¡Cuidado, señor!" y de cualquier rasgo de terreno (p. ej., Cobertura densa, Obstruye visión, etc.), se considera que esta miniatura tiene un atributo Heridas de 9, en lugar de 18.

Reliquias de las Matriarcas: Esta miniatura tiene el número de reliquias indicado por la siguiente tabla:

Heridas restantes	Reliquias de las Matriarcas
10+	6
5-9	4
1-4	2

Esta miniatura solo puede tener una copia de cada Reliquia de las Matriarcas (El Corazón Ardiente, Incensario de la Rosa Sagrada, Simulacro del Cáliz de Ébano, Pétalos de la Rosa Ensangrentada, Icono del Corazón Valeroso y Simulacro del Sudario de Plata). Cuando esta miniatura sufre algún daño que reduzca su número de reliquias, elige qué Reliquia de las Matriarcas deja de tener. Si la miniatura recupera heridas perdidas que aumenten su número de Reliquias de las Matriarcas, elige qué Reliquia de las Matriarcas recupera.

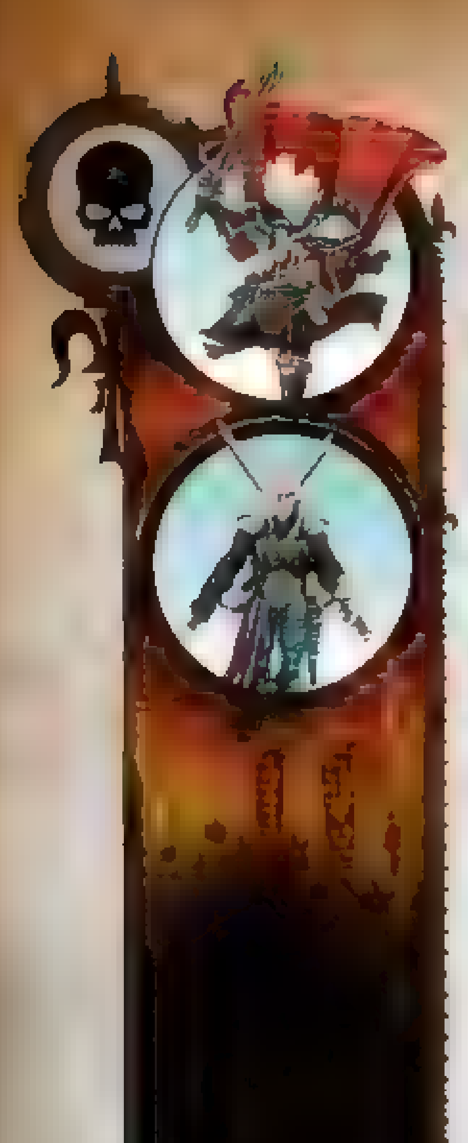
Simulacro del Cáliz de Ébano: La portadora tiene la siguiente habilidad: "**Simulacro del Cáliz de Ébano (Aura):** Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, al inicio de tu fase de disparo tira 1D6 para esa unidad, sumando 1 al resultado si dicha unidad enemiga es un PSÍQUICO y sumando 1 al resultado si dicha unidad enemiga tiene la clave CAOS (estas adiciones son acumulativas): con un 5+, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales."

Simulacro del Sudario de Plata: Una vez por ronda de batalla, antes de llevar a cabo un Acto de fe (pág. 91), puedes elegir una unidad BÁSICA ADEPTA SORORITAS amiga o una unidad PERSONAJE ADEPTA SORORITAS amiga a 6" o menos de esta miniatura y cambiar el valor de un dado de milagro a 6 antes de usarlo para un Acto de fe con la unidad elegida.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS
CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, SANTIFICADA, TRIUNFO DE SANTA KATHERINE



En el centro del Triunfo está el sagrado féretro en el que descansan los restos mortales de Santa Katherine, bajo el candelabro que contiene su corazón ardiente. Allá donde va el Triunfo, el resplandor del Emperador va con él, extendiendo la gloria de la Matriarca martirizada e infundiendo a las hermanas de batalla con la convicción necesaria para purgar a los enemigos de la Humanidad.



Ephrael Stern, la Daemonifuga, es capaz de manifestar extraños poderes que para algunos son brujería; y, sin embargo, es una fanática defensora del Credo Imperial. Junto con Kyganil, su compañero Aeldari, Stern enfrenta su fuerza y velocidad contra los enemigos del Emperador.

EPHRAEL STERN Y KYGANIL DE LAS LÁGRIMAS SANGRIENTAS — 6 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Ephrael Stern	8	2+	3+	4	3	6	5	9	3+
1	Kyganil	8	2+	3+	3	3	5	4	8	6+

Ephrael Stern está equipada con: pistola bólter, Santidad, granadas de fragmentación, granadas perforantes. Kyganil está equipada con: Beso de Kyganil, Filos del proscrito, granadas de plasma. Tu ejército solo puede incluir 1 miniatura EPHRAEL STERN.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Beso de Kyganil	Combate	Combate	+1	-1	2	-
Filos del proscrito	Combate	Combate	Port.	-1	1	Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una.
Santidad	Combate	Combate	+2	-3	2	No pueden usarse salvaciones invulnerables contra los ataques de esta arma.
Granadas de plasma	6"	Granada 1D6	4	-1	1	Área

HABILIDADES

Fanática (pág. 90)

[redacted] puede ser incluida en un destacamento ADEPTA SORORITAS (pág. 57), o en un destacamento auxiliar de apoyo. EPHRAEL STERN no puede ser elegida como tu SEÑORA DE LA GUERRA si está incluida en un Destacamento auxiliar de apoyo.

Caballero de las Sombras: Mientras esta unidad incluya a KYGANIL, si al inicio de la fase de combate se encuentra en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, podrá combatir en primer lugar durante esa fase.

Daemonifuga (Aura): Mientras una unidad CAOS se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, resta 1 del atributo Liderazgo de las miniaturas de esa unidad, y cada vez que esa unidad falle un chequeo de moral, una miniatura adicional huye automáticamente de ella.

Errantes: Durante el despliegue, puedes colocar esta unidad en la Telaraña en lugar de colocarla sobre el campo de batalla. En tal caso, durante el paso de refuerzos de cualquiera de tus fases de movimiento, puedes desplegar a esta unidad en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Protección divina: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 4+. Siempre que se ataque a esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar y a la tirada para herir de ese ataque.

Rayos de juicio sagrado: Al inicio de tu fase de disparo, tira 2D6 sumando 2 al resultado si hay unidades CAOS a 18" o menos de EPHRAEL STERN. Con un 5+, la unidad enemiga más cercana a 18" o menos de EPHRAEL STERN y visible para ella sufre 1D3 heridas mortales (si el resultado es 10 o más, en lugar de eso dicha unidad sufre 1D6 heridas mortales).

Salvador misterioso: Mientras esta unidad incluya a KYGANIL, siempre que un ataque hiera con éxito a esta unidad, dicho ataque deberá asignarse a KYGANIL. Siempre que KYGANIL fuera a perder una herida, tira 1D6: con un 5+, no pierde la herida. La eliminación de KYGANIL se ignora a efectos de chequeos de Moral. Si EPHRAEL STERN es eliminada por cualquier motivo, KYGANIL también es eliminado.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS
CLAVES (EPHRAEL STERN): INFANTERÍA, PERSONAJE, AGENTE DEL IMPERIUM, PROSCRITOS, EPHRAEL STERN
CLAVES (KYGANIL): INFANTERÍA, PERSONAJE, AELDARI, AGENTE DEL IMPERIUM, PROSCRITOS, KYGANIL

ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Hermana de Batalla	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
1	Hermana Superiora	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Si esta unidad contiene entre 6-10 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**. Si contiene entre 11-15 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 9**. Si contiene 16 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 12**. Cada miniatura está equipada con: pistola bólter; bólter; granadas de fragmentación; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-

OTRO EQUIPO	
Querubín incensario	Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, puedes tirar dos D6 y descartar uno de ellos. El valor del dado que no hayas descartado será el valor del dado de Querubín de esta unidad. Hasta el final de la fase, la unidad podrá llevar a cabo un Acto de fe (pág. 91) usando este dado de Querubín como si fuera un dado de milagro. Si una unidad tiene un dado de Querubín al final de la fase, dicho dado se descarta. *Recomendamos colocar una miniatura de Querubín incensario junto a la unidad como recordatorio, retirándola una vez que esta habilidad haya sido usada. Un Querubín incensario no cuenta como una miniatura a efectos de ninguna regla.*
Simulacrum imperialis	Una vez por fase, la unidad de la portadora puede llevar a cabo un Acto de fe (pág. 91) incluso si otra unidad de tu ejército ya ha llevado a cabo un Acto de fe durante esta fase.

OPCIONES DE EQUIPO

- Si esta unidad contiene 9 o menos miniaturas, puedes cambiar el bólter de 1 Hermana de Batalla por una de las siguientes opciones: 1 arma de la lista de *Armas pesadas*; 1 arma de la lista de *Armas especiales*.
- Por cada 10 miniaturas en esta unidad, puedes cambiar el bólter de 1 Hermana de Batalla por un arma de la lista de *Armas especiales*.
- Por cada 10 miniaturas en esta unidad, puedes cambiar el bólter de 1 Hermana de Batalla por una de las siguientes opciones: 1 arma de la lista de *Armas pesadas*; 1 arma de la lista de *Armas especiales*.
- La Hermana Superiora puede equiparse con 1 arma de la lista de *Armas de combate*.
- Puedes cambiarle a la Hermana Superiora la pistola bólter y el bólter por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola bólter y 1 un arma de la lista de *Armas a distancia*.
  - 1 un arma de la lista de *Pistolas*.
- 1 Hermana de Batalla equipada con 1 bólter puede equiparse con 1 simulacrum imperialis. El bólter de la miniatura no puede cambiarse.
- La unidad puede tener un Querubín incensario.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>**
CLAVES: **INFANTERÍA, BÁSICA, ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA**





Aestred Thurga es una poderosa guerrera de pleno derecho, pero reconoce con gran humildad que el ancestral estandarte reliquia que lleva consigo es mucho más importante de lo que ella será jamás. Se sacrificaría sin dudarlo para proteger el Autotapiz del Juicio del Emperador, y las Hermanas de Batalla que luchan a su lado se ven inspiradas por su presencia para llevar a cabo grandes hazañas de fe, que son registradas para la posteridad por la Hagióletra, Agathae Dolan.

AESTRED THURGA Y AGATHAE DOLAN

5 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Aestred Thurga	6"	3+	3+	3	3	5	3	9	3+
1	Agathae Dolan	6"	4+	4+	3	3	4	3	8	6+

Aestred Thurga está equipada con: pistola bólter; Filo de la vigilia; granadas de fragmentación; granadas perforantes. Agathae Dolan está equipada con: pistola bólter; bastón de escriba. Tu ejército solo puede incluir 1 miniatura **AESTRED THURGA**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Filo de la vigilia	Combate	Combate	+2	2	2	Tras asignar un ataque con esta arma a una miniatura enemiga, dicha unidad enemiga no puede usar ninguna regla para ignorar las heridas que pierda.
Bastón de escriba	Combate	Combate	+1	0	1	-

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Ardor desenfrenado: Siempre que un ataque con un atributo Daño de 1 sea asignado a **AESTRED THURGA**, suma 1 a todas las tiradas de salvación por armadura que se hagan contra ese ataque.

Autotapiz del Juicio del Emperador: Una vez por batalla, en tu fase de mando, **AESTRED THURGA** puede plantar este estandarte. En tal caso, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, **AESTRED THURGA** tiene la siguiente habilidad: "Autotapiz del Juicio del Emperador (Aura): Mientras una unidad **BÁSICA ADEPTA SORORITAS** amiga se encuentre a 6" de esta miniatura, los 6 Ritos sagrados (pág. 93) están activos para esta unidad."

Hagiólatria: Si **AGATHAE DOLAN** está incluida en el mismo ejército de cruzada que una miniatura **SANTA POTENTIA**, y si **AGATHAE DOLAN** está en el campo de batalla al final de la batalla, dicha miniatura **SANTA POTENTIA** gana 1 punto de santa adicional (pág. 80).

Línea de mártires: Mientras esta unidad incluya a **AGATHAE DOLAN**, siempre que un ataque hiera con éxito a esta unidad, dicho ataque debe ser asignado a **AGATHAE DOLAN**. La eliminación de **AGATHAE DOLAN** se ignora a efectos de chequeos de Moral. Si **AESTRED THURGA** es eliminada por cualquier motivo, **AGATHAE DOLAN** también es eliminada.

Narrar hazañas de las Santas: En tu fase de mando, elige a una unidad **PERSONAJE ADEPTA SORORITAS** amiga a 9" o menos de **AGATHAE DOLAN**. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que esta unidad sea elegida para combatir, puedes repetir una tirada para impactar, una tirada para herir o una tirada de daño al resolver los ataques de esa unidad.

Orden Pronatus: Si **AESTRED THURGA** está incluida en tu ejército, la estratagema Abrid los relicarios (pág. 67) costará un punto de mando menos para ser usada la primera vez que la uses. Si **AESTRED THURGA** está en tu fuerza de cruzada, la requisición Reliquia (ver el libro básico de Warhammer 40.000) cuesta 0 puntos de requisición para ser usada.

Rosarius: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 4+.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS**
CLAVES (AESTRED THURGA): **INFANTERÍA, PERSONAJE, SANTIFICADA, AESTRED THURGA**
CLAVES (AGATHAE DOLAN): **INFANTERÍA, PERSONAJE, CULTO IMPERIALIS, AGATHAE DOLAN**

IMAGIFICADORA

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Imagificadora	6	3+	3+	3	3	4	3	8	3+

Una Imagificadora está equipada con: bólter; granadas de fragmentación; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Letanía de hazañas: Esta miniatura gana una habilidad (ver abajo) dependiendo de qué relato esté narrando. Al inicio de la batalla, antes del inicio del primer turno, debes elegir uno de los siguientes relatos para ser narrado y anotarlo en tu hoja de ejército. No puedes elegir un relato que ya esté siendo narrado por otra miniatura de tu ejército, a menos que los tres relatos estén siendo narrados por otras miniaturas de tu ejército. Hasta el final de la batalla, esta miniatura tiene la habilidad que otorga el relato.

- **Relato del fiel (Aura):** Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga realizadas para las unidades **BÁSICA <ORDEN>** que se encuentren a 6" o menos de esta miniatura.
- **Relato del estoico (Aura):** Resta 1 a las tiradas para herir en los ataques con un atributo Fuerza de 3 o menos realizados contra unidades **BÁSICA <ORDEN>** amigas que se encuentren a 6" o menos de esta miniatura.
- **Relato del guerrero (Aura):** Suma 1 al atributo Fuerza de las miniaturas en unidades **BÁSICA <ORDEN>** que se encuentren a 6" o menos de esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, IMAGIFICADORA**



El deber más sagrado de las Imagificadoras es resaltar las virtudes de las hermanas caídas y narrar relatos acerca de sus benditas hazañas. Llevan consigo grandes soportes con imágenes de mártires y textos sagrados, y van allí donde la refriega sea más cruenta para recitar sus letanías e inspirar a sus hermanas.

DIALOGANTE

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Dialogante	6	4+	3+	3	3	4	3	8	3+

Una Dialogante está equipada con: pistola bólter; bastón de Dialogante.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Bastón de Dialogante	Combate	Combate	+1	0	1	-

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Megáfono de las alabanzas (Aura): Mientras una unidad **BÁSICA ADEPTA SORORITAS** o **PERSONAJE ADEPTA SORORITAS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, suma 1 al atributo Liderazgo de las miniaturas de esa unidad.

Orden no militante: Si tu ejército es veterano, por cada destacamento que incluya o bien una unidad **CANONESA** o bien una unidad **CANONESA SUPERIOR**, una unidad **DIALOGANTE** puede ser incluida en dicho destacamento sin ocupar una casilla de Rol en batalla.

Retórica emocionante (Aura): Mientras una unidad **ADEPTA SORORITAS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que dicha unidad (o una miniatura de dicha unidad) lleva a cabo un Acto de fe (pág. 91), puedes aumentar o reducir en 1 el valor de un dado de milagro (o de un dado de Querubín) antes de usarlo para llevar a cabo ese Acto de fe, hasta un máximo de 6 y un mínimo de 1 (esto no es acumulativo con otras habilidades que puedan aumentar o reducir el valor de un dado de milagro o un dado de Querubín).

SACERDOTE

Esta miniatura conoce el Himno de guerra y otro de los himnos de batalla (pág. 73). En tu fase de mando, si esta miniatura está en el campo de batalla, puede entonar un himno que conozca y que no haya sido ya entonado por una miniatura amiga este turno. Tira 1D6: con un 3+, el himno entonado es inspirador y tiene efecto hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.

CLAVES

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, SANTIFICADA, SACERDOTE, DIALOGANTE**



La Dialogante ahoga los gritos de guerra del enemigo con sus propias loas al Dios Emperador. Transmite dichas liturgias a sus hermanas mediante vocoemisores y sistemas de sonoros, mientras que su megáfono de las alabanzas amplifica la retórica inspiradora de sus oraciones e himnos por todo el campo de batalla.



El rol de los Predicadores es caminar junto a los guerreros imperiales en batalla. A menudo se unirán a guerras de fe, aunque tampoco es raro que las lideren. Están llenos de un fervor religioso que transmiten en forma de catecismos de odio con los que incitan a los fieles.

PREDICADOR

2 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Predicador	6"	4+	4+	3	3	4	3	7	6+

Un Predicador está equipado con: vindicador del fanático.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola automática	12"	Pistola 1	3	0	1	-
Vindicador del fanático (disparo)	12"	Asalto 1D6	5	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Espada sierra	Combate	Combate	Port.	0	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Vindicador del fanático (combate)	Combate	Combate	+2	-2	2	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura el vindicador del fanático por 1 pistola automática y 1 espada sierra.

HABILIDADES

Fanático (pág. 90)

Delegación sacerdotal: Si tu ejército es veterano, por cada unidad **Misionero** incluida en un destacamento, puede incluirse en dicho destacamento una unidad **Predicador** sin gastar una casilla de Rol en batalla.

Icono de la Eclesiarquía (Aura): Mientras una unidad del **Caos** se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, resta 1 al atributo Liderazgo de las miniaturas de esta unidad.

Rosarius: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

SACERDOTE

Esta miniatura conoce el *Himno de guerra* de los himnos de batalla (pág. 73). En tu fase de mando, si esta miniatura está en el campo de batalla, puede entonar un himno que conozca y que no haya sido ya entonado por una miniatura amiga este turno. Tira 1D6: con un 3+, el himno entonado es inspirador y tiene efecto hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Ministorum**
CLAVES: **Infantería, Personaje, Ministorum, Culto Imperialis, Predicador, Sacerdote**

ESCUADRA DE
HERMANAS CELESTES

4 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Hermana Celeste	6"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
1	Celeste Superiora	6"	3+	3+	3	3	1	3	8	3+

Si esta unidad contiene 6 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 7**. Cada miniatura está equipada con: pistola bólter; bólter; granadas de fragmentación; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	

OTRO EQUIPO	
Querubín incensario	Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, puedes tirar dos D6 y descartar uno de ellos. El valor del dado que no hayas descartado será el valor del dado de Querubín de esta unidad. Hasta el final de la fase, la unidad podrá llevar a cabo un Acto de fe (pág. 91) usando ese dado de Querubín como si fuera un dado de milagro. Si una unidad tiene un dado de Querubín al final de la fase, dicho dado se descarta. *Recomendamos colocar una miniatura de Querubín incensario junto a la unidad como recordatorio, retirándola una vez que esta habilidad haya sido usada (un Querubín incensario no cuenta como una miniatura a efectos de ninguna regla).*
Simulacrum imperialis	Una vez por fase, la unidad de la portadora puede llevar a cabo un Acto de fe (pág. 91) incluso si otra unidad de tu ejército ya ha llevado a cabo un Acto de fe durante esta fase.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a 1 Hermana Celeste el bólter por 1 arma de la lista de *Armas especiales*.
- Puedes cambiarle a 1 Hermana Celeste el bólter por una de las siguientes opciones: 1 arma de la lista de *Armas pesadas*; 1 arma de la lista de *Armas especiales*†.
- Puedes equipar a la Celeste Superiora con 1 arma de la lista de *Armas de combate*.
- Puedes cambiarle a la Hermana Superiora la pistola bólter y el bólter por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola bólter y 1 arma de la lista de *Armas a distancia*.
  - 1 arma de la lista de *Pistolas*.
- 1 Hermana Celeste equipada con 1 bólter puede equiparse con 1 simulacrum imperialis. El bólter de la miniatura no puede cambiarse.
- La unidad puede tener un Querubín incensario.

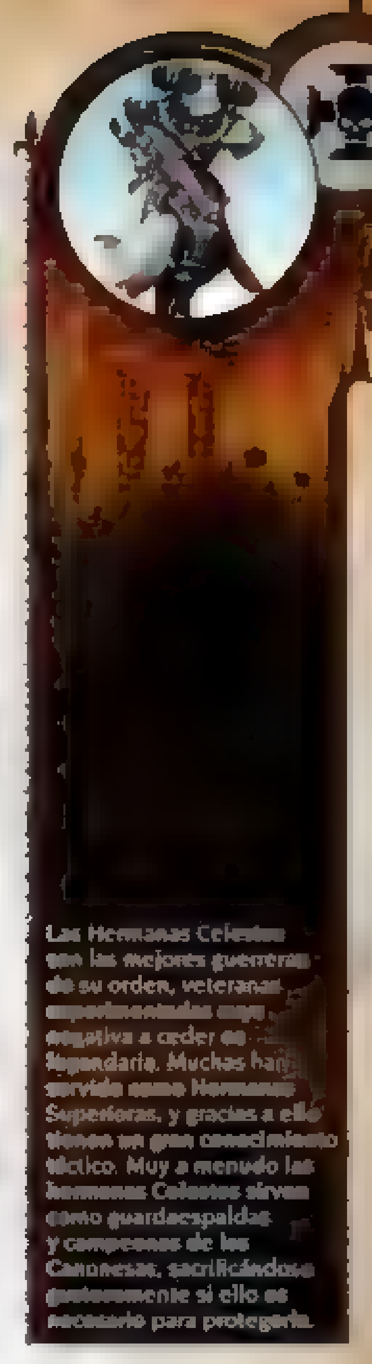
HABILIDADES

Armas de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

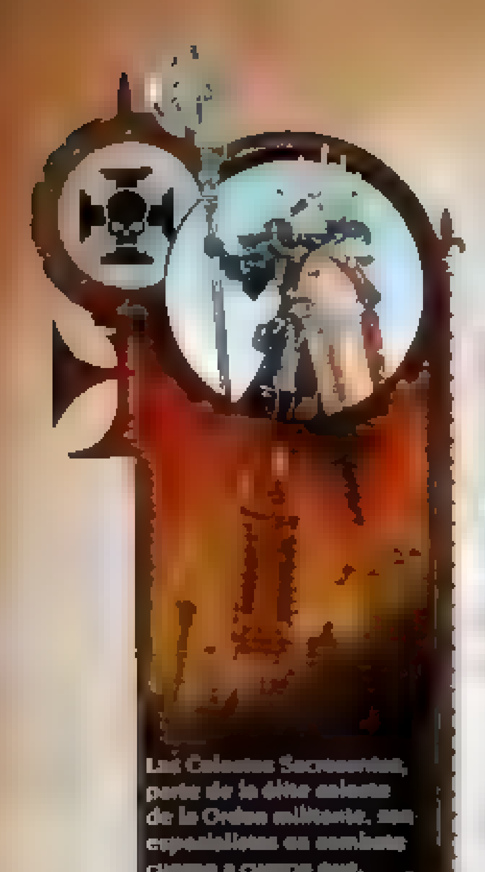
Guardaespaldas: Mientras una unidad **Personaje Santificada** amiga o **Personaje <Orden>** amiga se encuentre a 3" o menos de esta unidad, las unidades enemigas no pueden tomar como blanco de ataques a distancia a dicha unidad **Personaje**.

Protectoras juradas: Mientras esta unidad se encuentre a 6" o menos de una miniatura **Canonesa Superiora <Orden>** amiga, **Canonesa <Orden>** amiga, o **Palatina <Orden>** amiga, siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar de dicho ataque.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Ministorum, Adepta Sororitas, <Orden>**
CLAVES: **Infantería, Básica, Hermana Celeste, Escuadra de Hermanas Celestes**



Las Hermanas Celestes son las mejores guerreras de su orden, veteranas experimentadas cuya negativa a ceder es legendaria. Muchas han servido como Hermanas Superioras, y gracias a ello tienen un gran conocimiento táctico. Muy a menudo las Hermanas Celestes sirven como guardaespaldas y campeonas de las Canonesas, sacrificándose gustosamente si ello es necesario para protegerla.



Las Celestes Sacrosantas, parte de la élite celeste de la Orden militante, son especialistas en combate cuerpo a cuerpo que, en lugar de servir como guardaespaldas, deben cumplir algún tipo de gesta. Tanto si se trata de asegurar reliquias benditas como de purgar lugares sagrados limpiándolos de presencias impuras, las Sacrosantas no cesan en su búsqueda de la victoria.

ESCUADRA DE CELESTES SACROSANTAS

5 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Celeste Sacrosanta	6"	3+	3+	3	3	1	2	9	2+
1	Superiora Sacrosanta	6"	3+	3+	3	3	1	3	9	2+

Si esta unidad contiene 6 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 10**. Cada miniatura está equipada con: pistola bólter; maza venerada; granadas de fragmentación; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Alabarda ungida	Combate	Combate	+1	-3	1	-
Maza venerada	Combate	Combate	+2	-1	2	-
Lanza de los fieles	Combate	Combate	+1	-3	2	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas la maza venerada por 1 alabarda ungida.
- Puedes cambiarle a la Superiora Sacrosanta la maza venerada por 1 lanza de los fieles.
- Puedes cambiarle a la Superiora Sacrosanta la pistola bólter por 1 arma de la lista de *Pistolas*.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Guardaespaldas: Mientras una unidad **PERSONAJE SANTIFICADA** amiga o **PERSONAJE <ORDEN>** amiga se encuentre a 3" o menos de esta unidad, las unidades enemigas no pueden tomar como blanco de ataques a distancia a dicha unidad **PERSONAJE**.

Escudo sacrosanto: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 4+.

Guardianas de la fe: Esta unidad es elegible para llevar a cabo intervenciones heroicas como si fuera un **PERSONAJE**. Además, siempre que esta unidad lleve a cabo una intervención heroica o que una unidad enemiga declare una carga contra esta unidad mientras esta unidad esté fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga, esta unidad puede preparar defensas. Si lo hace, hasta el final de la fase no podrá realizar Disparos defensivos, pero hasta el final de la siguiente fase de combate, siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para impactar de dicho ataque.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>**
CLAVES: **INFANTERÍA, BÁSICA, HERMANA CELESTE, CELESTES SACROSANTAS**



Celestes Sacrosantas con mazas veneradas y pistolas bólter

Superiora Sacrosanta con lanza de los fieles y pistola inferno

HOSPITALARIA

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Hospitalaria	6	4+	3+	3	3	4	3	8	3+

Una Hospitalaria está equipada con: pistola bólter; herramientas de cirujano.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Herramientas de cirujano	Combate	Combate	Port.	-1	1	

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Curación sagrada: Al final de tu fase de movimiento, esta miniatura puede curar a una miniatura **Infantería Adeptus Ministorum** cuya unidad se encuentre a 3" o menos de ella. That model regains up to D3 lost wounds. Each model can only be healed once per turn.

Medicus Ministorum (Aura): Mientras una unidad **Infantería Adeptus Ministorum** se encuentre a 3" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esta unidad fuera a perder una herida, tira 1D6: con un 6 no pierde la herida.

Orden no militante: Si tu ejército es veterano, por cada destacamento que incluya o bien una unidad **Canonesa** o bien una unidad **Canonesa Superior**, una unidad **Hospitalaria** puede ser incluida en dicho destacamento sin ocupar una casilla de Rol en batalla.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Ministorum, Adepta Sororitas**
CLAVES: **Infantería, Personaje, Santificada, Hospitalaria**



Las Hospitalarias son sanadoras físicas y espirituales. Tienen grandes conocimientos médicos además de servir como fuente de fe para aquellos que lo necesitan, suministrando mantras de vigor para amortiguar el dolor y entonando plegarias para salvar las mentes febriles. Se mueven muy rápido por el campo de batalla, operando con una calma solemne pese a las terribles condiciones que las rodean.

DOGMÁTICA

4 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Dogmática	6	3+	3+	3	3	4	3	8	3+

Una Dogmática está equipada con: pistola bólter; maza de la rectitud; granadas de fragmentación; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Maza de la rectitud	Combate	Combate	+2	-2	2	

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

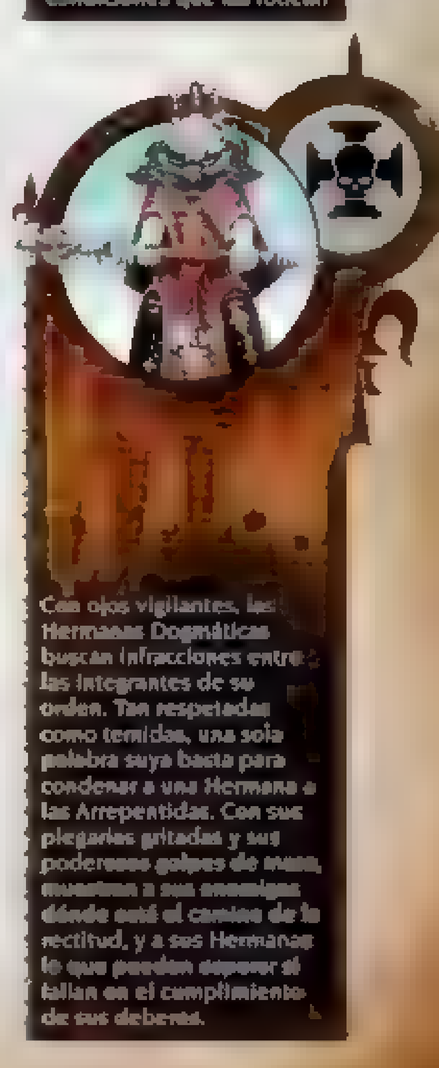
Determinación impávida: En tu fase de mando, puedes elegir una unidad **Básica <Orden>** amiga a 6" o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, dicha unidad tiene la habilidad Objetivo asegurado (ver el libro básico de Warhammer 40 000). Si una miniatura de la unidad elegida ya tiene esa habilidad, esta miniatura cuenta como una miniatura adicional a efectos de determinar el control de un marcador de objetivo.

Tarea sagrada (Aura): Mientras una unidad **Básica <Orden>** amiga que esté llevando a cabo una acción se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, dicha unidad podrá disparar sin que la acción fracase.

SACERDOTE

Esta miniatura conoce el Himno de guerra y otro de los himnos de batalla (pág. 73). En tu fase de mando, si esta miniatura está en el campo de batalla, puede entonar un himno que conozca y que no haya sido ya entonado por una miniatura amiga este turno. Tira 1D6: con un 3+, el himno entonado es inspirador y tiene efecto hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Ministorum, Adepta Sororitas, <Orden>**
CLAVES: **Personaje, Infantería, Sacerdote, Dogmática**



Con ojos vigilantes, las Hermanas Dogmáticas buscan infracciones entre las integrantes de su orden. Tan respetadas como temidas, una sola palabra suya basta para condenar a una Hermana a las Arrepentidas. Con sus plegarias gritadas y sus poderosos golpes de maza, muestran a sus enemigos dónde está el camino de la rectitud, y a sus Hermanas lo que pueden esperar si fallan en el cumplimiento de sus deberes.



Una piloto debe poseer una fe inmensa para lograr que el espíritu de un exoesqueleto ejemplar confíe en ella. También debe tener unas habilidades increíbles para manejar sus sistemas de control, que le otorgan movimientos tan complejos como fluidos. Dominar un exoesqueleto ejemplar hace a una Hermana capaz de enfrentarse a los enemigos más terribles y emerja victoriosa.

EXOESQUELETO EJEMPLAR — 13 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
2	[illegible] ejemplar	8"	3+	3+	5	5	4	3	8	2+
1	Superiora Ejemplar	8"	3+	3+	5	5	4	4	9	2+

Cada miniatura está equipada con: pistola bólter, bólter pesado, 2 bólteres tormenta, espada de guerra ejemplar, granadas de fragmentación, granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter pesado	36"	Pesada 3	5	-1	2	-
Lanzallamas pesado ministorum	12"	Pesada 1D6	6	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Cañón de fusión	24"	Pesada 2	8	-4	1D6	Los ataques de este perfil contra unidades a la mitad de su alcance o más cerca tienen un atributo Daño de 1D6+2.
Lanzagranadas ejemplar	24"	Asalto 2	6	-1	1D3	-
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Espada de guerra ejemplar	Combate	Combate	+1	-3	2	Cuando el portador combata, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Maza de guerra ejemplar	Combate	Combate	+4	-2	3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarles a cualquier número de miniaturas los 2 bólteres tormenta por 1 lanzagranadas ejemplar.
- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas el bólter pesado por una de las siguientes opciones: 1 lanzallamas pesado ministorum, 1 cañón de fusión.
- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas la espada de guerra ejemplar por 1 maza de guerra ejemplar.

HABILIDADES

Actos de fe: [illegible], págs. 90-93.

Exoesqueleto ejemplar: Siempre que se asigne un ataque a una miniatura de esta unidad, resta 1 al atributo Daño de dicho ataque.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>
CLAVES: VEHÍCULO, BÁSICA, HERMANA CELESTE, EXOESQUELETO EJEMPLAR

SUPERIORA ARREPENTIDA

2 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Superiora Arrepentida	6"	3+	3+	3	3	4	5	8	3+

Una Superiora Arrepentida está equipada con: látigos neuronales, granadas de fragmentación, granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Látigos neuronales	Combate	Combate	Port.	-2	1	Al atacar con esta arma a una unidad (excepto unidades VEHÍCULO), si ninguna de las miniaturas de la unidad tomada como blanco tiene un atributo Liderazgo de 8 o más, suma 1 a la tirada para herir de ese ataque.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a esta miniatura con 1 pistola bólter.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe: págs. 90-93

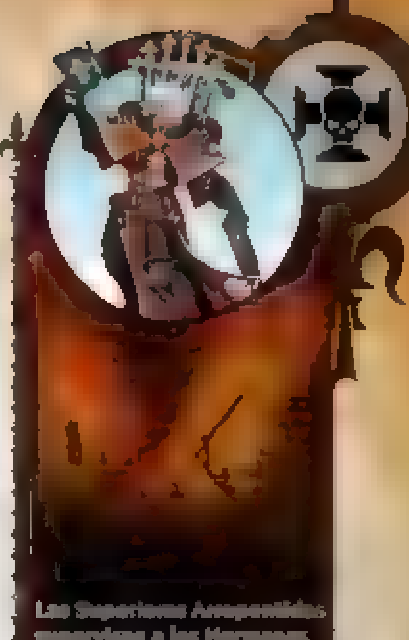
Azote del penitente: Si tu ejército es veterano, por cada destacamento que incluya una unidad **HERMANAS ARREPENTIDAS**, una unidad **SUPERIORA ARREPENTIDA** puede ser incluida en dicho destacamento sin ocupar una casilla de Rol en batalla.

A tumba abierta: En tu fase de mando, puedes elegir una unidad <**ORDEN**> **HERMANAS ARREPENTIDAS** amiga a 3" o menos de esta miniatura. En tal caso, hasta el final del turno, tanto esta miniatura como la unidad elegida son elegibles para declarar una carga en un turno en el que hayan avanzado y, hasta el final del turno, siempre que hagas una tirada de carga para esta miniatura o para la unidad elegida, tira 1D6 adicional y descarta uno de los resultados.

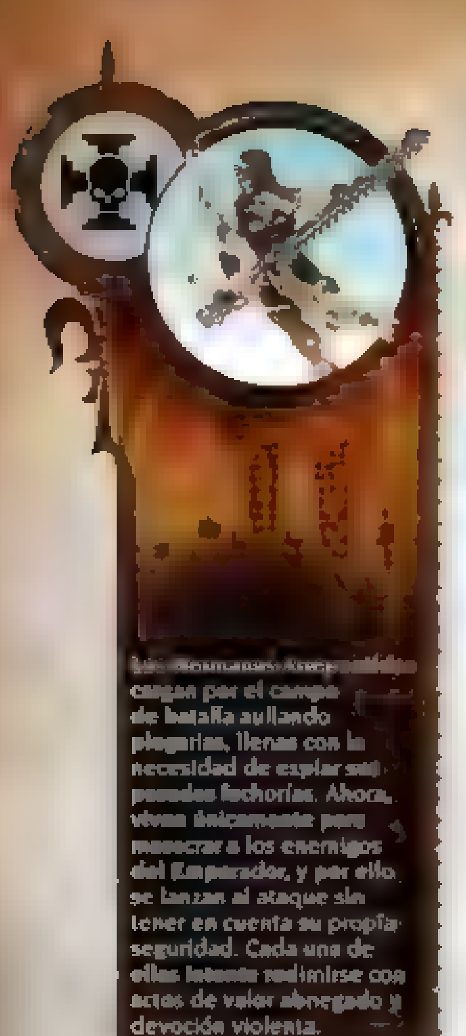
Supervisora de Redención (Aura): Mientras una unidad **HERMANAS ARREPENTIDAS** <**ORDEN**> amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de dicha unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para herir.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM**, **ADEPTUS MINISTORUM**, **ADEPTA SORORITAS**, <**ORDEN**>

CLAVES: **INFANTERÍA**, **PERSONAJE**, **SUPERIORA ARREPENTIDA**



Las Superioras Arrepentidas supervisan a las Hermanas Arrepentidas mientras van a la guerra, siempre vigilantes por si aparece el pecado. Sus arengas a gritos recuerdan a sus subordinadas que son culpables, logrando que se lancen contra el enemigo aún con mayor ferocidad. En batalla, la Superiora Arrepentida lucha con látigos neuronales, causando un dolor agónico con cada uno de sus hábiles golpes.



HERMANAS ARREPENTIDAS

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-10	Hermana Arrepentida	6	3+	3+	3	3	1	2	8	7+

Si esta unidad contiene 5 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**. Cada miniatura está equipada con: eviscerador penitente.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Eviscerador penitente	Combate	Combate	x2	3	2	Resta 1 a las tiradas para impactar con esta arma.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe, Fanático (págs. 90-93).

Consuelo en la angustia: Siempre que una miniatura de esta unidad fuera a perder una herida, tira 1D6: con un 5+, no pierde la herida.

Martirio: Si esta unidad es eliminada durante cualquier fase excepto la fase de moral, al final de esa fase ganas 1 dado de milagro (pág. 91).

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Ministorum, Adepta Sororitas, <Orden>**
CLAVES: **Infantería, Básica, Hermana Arrepentida**



CRUZADOS

1 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
2-6	Cruzado	6	3+	4+	3	3	1	2	7	3+

Si esta unidad contiene entre 3-4 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 2**. Si contiene 5 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 3**. Cada miniatura está equipada con: espada de energía.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Espada de energía	Combate	Combate	+1	3	1	

HABILIDADES

Fanático (pág. 90)

Cónclave de batalla de la Eclesiarquía: Si tu ejército es veterano, por cada destacamento que incluya una unidad **Sacerdote Culto Imperialis**, una unidad **Cruzados** puede ser incluida en dicho destacamento sin ocupar una casilla de rol en batalla.

Escudo de cruzado: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 4+.

Fortaleza espiritual: Siempre que una miniatura de esta unidad fuera a perder una herida, tira 1D6: con un 5+, no pierde la herida.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Ministorum**
CLAVES: **Infantería, Culto Imperialis, Básica, Cónclave de batalla de la Eclesiarquía, Cruzados**

ARCOFLAGELANTES

2 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-10	Arcoflagelante	7"	4+		4	4	2	2	7	7+

Si esta unidad contiene entre 4-6 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 4**. Si contiene 7 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**. Cada miniatura está equipada con: arcoflagelos.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Arcoflagelos	Combate	Combate	+1	1	1	Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una

OTRO EQUIPO	
Implantes protectores	El portador tiene un atributo Ataques de 3 y un atributo Fuerza de 5

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a 1 miniatura con 1 implantes protectores.

HABILIDADES

Fanática (pág. 90)

Cónclave de batalla de la Eclesiarquía: Si tu ejército es veterano, por cada destacamento que incluya una unidad SACERDOTE CULTO IMPERIALIS, una unidad ARCOFLAGELANTES puede ser incluida en dicho destacamento sin ocupar una casilla de Rol en batalla.

Máquinas de matar enloquecidas: Siempre que una miniatura de esta unidad fuera a perder una herida, tira 1D6: con un 5+, no pierde la herida.

Instrumento de dolor y penitencia: Esta unidad no puede realizar acciones, tal como se describe en el libro básico de Warhammer 40.000.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM
CLAVES: INFANTERÍA, CULTO IMPERIALIS, BÁSICA, CÓNCLAVE DE BATALLA DE LA ECLESIARQUÍA, ARCOFLAGELANTES



Los Arcoflagelantes llevan implantadas todo tipo de armas cibernéticas e inyectores subdermales de estimulantes, como castigo por sus pecados. Al inicio de una batalla, sus cuerpos son vigorizados mediante una palabra de activación, y se lanzan contra el enemigo, que es despedazado mediante sus flagelos y cuchillas.

ASESINAS DEL CULTO DE LA MUERTE

1 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
2-6	Asesina del Culto de la Muerte	7"	2+	4+	4	3	1	4	8	5+

Si esta unidad contiene entre 3-4 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 2**. Si contiene 5 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 3**. Cada miniatura está equipada con: espadas de energía del Culto de la Muerte.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Espadas de energía del Culto de la Muerte	Combate	Combate	Port.	3	1	

HABILIDADES

Fanática (pág. 90)

Cónclave de batalla de la Eclesiarquía: Si tu ejército es veterano, por cada destacamento que incluya una unidad SACERDOTE CULTO IMPERIALIS, una unidad ASESINAS DEL CULTO DE LA MUERTE puede ser incluida en dicho destacamento sin ocupar una casilla de Rol en batalla.

Reflejos extraordinarios: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+. Al inicio de la fase de combate, si esta unidad se encuentra en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, puede ser la primera en combatir en esa fase.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM
CLAVES: INFANTERÍA, CULTO IMPERIALIS, BÁSICA, CÓNCLAVE DE BATALLA DE LA ECLESIARQUÍA, ASESINAS DEL CULTO DE LA MUERTE



Las Asesinas del Culto de la Muerte están obsesionadas con derramar la sangre de los impuros. Saltan temerariamente en medio de las filas enemigas, girando y dando volteretas. Su estilo de lucha es como un ritual, y cada baja que causan tiene un significado especial para ellas, ya que se trata de un alma que ofrecen al Emperador.



Las escuadras de Dominias golpean tan rápido y tan fuerte como un relámpago, limpiando búnqueres, capturando localizaciones estratégicas y frenando los contraataques con salvajes andanadas de sus lanzallamas y armas de fusión. Las Dominias son agresivas pero no impetuosas, combinando sus ansias de matar con la entereza necesaria para hacer análisis tácticos y llevar la rectitud allí donde sea más necesaria.

ESCUADRA DE DOMINIAS

4 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Dominia	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
1	Dominia Superiora	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Si esta unidad contiene 6 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 8**. Cada miniatura está equipada con: pistola bólter; bólter; granadas de fragmentación; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	

OTRO EQUIPO	
Querubín incensario	Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, puedes tirar dos D6 y descartar uno de ellos. El valor del dado que no hayas descartado será el valor del dado de Querubín de esta unidad. Hasta el final de la fase, la unidad podrá llevar a cabo un Acto de fe (pág. 91) usando ese dado de Querubín como si fuera un dado de milagro. Si una unidad tiene un dado de Querubín al final de la fase, dicho dado se descarta. *Recomendamos colocar una miniatura de Querubín incensario junto a la unidad como recordatorio, retirándola una vez que esta habilidad haya sido usada; un Querubín incensario no cuenta como una miniatura a efectos de ninguna regla.*
Simulacrum imperialis	Una vez por fase, la unidad de la portadora puede llevar a cabo un Acto de fe (pág. 91) incluso si otra unidad de tu ejército ya ha llevado a cabo un Acto de fe durante esta fase.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarles hasta a 4 Dominias su bólter por 1 arma de la lista de *Armas especiales*.
- Puedes equipar a la Dominia Superiora con 1 arma de la lista de *Armas de combate*.
- Puedes cambiarle a la Dominia Superiora la pistola bólter y el bólter por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola bólter y 1 arma de la lista de *Armas a distancia*.
  - 1 arma de la lista de *Pistolas*.
- 1 Dominia equipada con 1 bólter puede equiparse con 1 simulacrum imperialis. El bólter de la miniatura no puede cambiarse.
- La unidad puede tener un Querubín incensario.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Vanguardia sagrada: Al inicio de la primera ronda de batalla, antes del inicio del primer turno, esta unidad o el **Transporte Adepta Sororitas** en el que vaya embarcada puede realizar un movimiento normal de hasta 6" como si fuera tu fase de movimiento. Esta unidad debe terminar su movimiento a más de 9" de toda unidad enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que puedan hacer esto, el jugador que está llevando a cabo el primer turno mueve a sus unidades primero.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Ministorum, Adepta Sororitas, <Orden>**
CLAVES: **Infantería, Básica, Dominion Squad**

ESCUADRA DE SERAFINAS — 4 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Serafinas	12"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
1	Serafina Superiora	12"	3+	3+	3	3	1	3	8	3+

Si esta unidad contiene 6 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 8**. Cada miniatura está equipada con: 2 pistolas bólter; granadas de fragmentación; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarles hasta a 2 Serafinas las 2 pistolas bólter por una de las siguientes opciones: 2 pistolas infierno; 2 pistolas lanzallamas ministorum.
- Puedes cambiarle a la Serafina Superiora las 2 pistolas bólter por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola bólter y 1 espada sierra
  - 1 pistola bólter y 1 Espada de energía
  - 1 pistola de plasma y 1 espada sierra
  - 1 pistola de plasma y 1 Espada de energía
  - 1 pistola bólter y 1 pistola de plasma

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Aspecto angélical: La salvación invulnerable que reciben las miniaturas en esta unidad por la habilidad Escudo de fe (pág. 90) mejora en 1 (hasta un máximo de 4+).

Golpe celeste: Durante el despliegue, puedes colocar a esta unidad en los cielos en lugar de en el campo de batalla. En tal caso, en el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento, podrás desplegar a esta unidad en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Ministorum, Adepta Sororitas, <Orden>**
CLAVES: **Infantería, Básica, Propulsor de salto, Volar, Escuadra de Serafinas**



Las Serafinas luchan en la guardia avanzada de las Adepta Sororitas. Solo las Hermanas de Batalla con una destreza superlativa son elegidas para unirse a sus filas, disparando con una puntería perfecta mientras se mueven a gran velocidad. Deben ser capaces de tomar tierra con una precisión increíble, [illegible] a sus enemigos y replegarse en un abrir y cerrar de ojos.

ESCUADRA DE CEFÍREAS — 4 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Cefírea	12"	3+	3+	3	3	1	3	8	3+
1	Cefírea Superiora	12"	3+	3+	3	3	1	4	9	3+

Si esta unidad contiene 6 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 8**. Cada miniatura está equipada con: pistola bólter; espada de energía; granadas de fragmentación; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Espada de energía	Combate	Combate	+1	-3	1	

OTRO EQUIPO

Banderín cefíreo	El portador tiene la siguiente habilidad: "**El camino recto [Aura]**: Mientras una unidad **Básica <Orden>** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, puedes repetir las tiradas de carga para dicha unidad."

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a 1 Cefírea con 1 banderín cefíreo.
- Puedes cambiarle a la Cefírea Superiora la pistola bólter por 1 pistola de plasma.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Aspecto angélical: La salvación invulnerable que reciben las miniaturas en esta unidad por la habilidad Escudo de fe (pág. 90) mejora en 1 (hasta un máximo de 4+).

Golpe celeste: Durante el despliegue, puedes colocar a esta unidad en los cielos en lugar de en el campo de batalla. En tal caso, en el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento, podrás desplegar a esta unidad en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Ministorum, Adepta Sororitas, <Orden>**
CLAVES: **Infantería, Básica, Propulsor de salto, Volar, Escuadra de Cefíreas**



Solo aquellas fieles que experimentan una conexión directa y persistente con el Emperador se convierten en Cefíreas. Son destructoras divinas, figuras de inmarcesible pasión e integridad. En el campo de batalla aniquilan con gran precisión a sus enemigos, mientras cantan con voces angelicales ahogando sus gritos de agonía.



ESCUADRA DE VENGADORAS

6 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Vengadora	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
1	Vengadora Superiora	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Si esta unidad contiene 6 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 9**. Cada miniatura está equipada con: pistola bólter; bólter; granadas de fragmentación; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	

OTRO EQUIPO	
Querubín del Armorium	Una vez por batalla, en tu fase de disparo y después de que esta unidad haya disparado, una miniatura de esta unidad puede volver a disparar de inmediato con una de sus armas a distancia. Si esta unidad tiene dos querubines del armorium, puede usar esta habilidad dos veces por batalla. *Recomendamos colocar junto a esta unidad tantas miniaturas de Querubín del Armorium como tenga equipados, a modo de recordatorio. Retira una de esas miniaturas de Querubín del Armorium cada vez que la unidad use esta habilidad. Un Querubín del Armorium no cuenta como una miniatura a efectos de ninguna regla.*
Simulacrum imperialis	Una vez por fase, la unidad de la portadora puede llevar a cabo un Acto de fe (pág. 91), incluso si otra unidad de tu ejército ya ha llevado a cabo un Acto de fe durante esta fase.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarles hasta a 4 Vengadoras su bólter por 1 arma de la lista de *Armas pesadas*.
- Puedes equipar a la Vengadora Superiora con 1 arma de la lista de *Armas de combate*.
- Puedes cambiarle a la Vengadora Superiora la pistola bólter y el bólter por una de las siguientes opciones:
  - 1 pistola bólter y 1 arma de la lista de *Armas a distancia*.
  - 1 arma de la lista de *Pistolas*.
- 1 Vengadora equipada con 1 bólter puede equiparse con 1 simulacrum imperialis. El bólter de la miniatura no puede cambiarse.
- La unidad puede tener hasta dos Querubines del Armorium.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Tormenta de venganza: Siempre que una miniatura de esta unidad ataque con un arma pesada, el blanco no puede beneficiarse de la cobertura contra ese ataque.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>
CLAVES: INFANTERÍA, BÁSICA, ESCUADRA DE VENGADORAS

Las Vengadoras son guerreras muy experimentadas, que se cuentan entre los mejores tiradores de su orden. Solo las Hermanas de Batalla de mente más racional y equilibrada se unen a sus filas. Tienen un talento excepcional para priorizar blancos e identificar sus puntos débiles, optimizando así cada disparo y siendo especialmente efectivas al prestar fuego de apoyo a largo alcance.



Vengadora con cañón de fusión



Vengadora con lanzallamas pesado ministorum



Vengadora con bólter pesado

MORTIFICADORAS

3 POTENCIA



Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1-4	Mortificadora	8"	3+	3+	5	5	5	4	8	4+

Si esta unidad contiene 2 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**. Si contiene 3 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 9**. Si contiene 4 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 12**. Cada miniatura está equipada con: 2 bólteres pesados; 2 sierras de penitente.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter pesado	36"	Pesada 3	5	-1	2	
Lanzallamas pesado ministorum	8"	Pesada 1D6	6	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Sierra de penitente	Combate	Combate	3	-4	2	
Flagelo de penitente	Combate	Combate	Port.	-2	1	Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una.

OTRO EQUIPO	
Sarcófago de anacoreta	La portadora tiene un atributo Salvación de 3+.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a 1 mortificadora con 1 sarcófago de anacoreta.
- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas 2 bólteres pesados por una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter pesado y 1 lanzallamas pesado ministorum.
  - 2 lanzallamas pesados ministorum.
- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas 2 sierras de penitente por una de las siguientes opciones:
  - 1 sierra de penitente y 1 flagelo de penitente.
  - 2 flagelos de penitente.

HABILIDADES

Fanática (pág. 90)

Angustia del irredento: Siempre que una miniatura de esta unidad sea eliminada por un ataque de combate, si esta unidad aún no ha sido elegida para combatir en esta fase, tira 1D6 antes de retirar del juego a dicha miniatura. Con un 4+, no la retires aún del juego; la miniatura eliminada puede combatir una vez que la unidad de la miniatura atacante haya completado sus ataques. Tras esto, se activan las demás reglas que afecten a esta miniatura cuando sea eliminada (si procede) y a continuación la miniatura es retirada del juego.

Instrumento de dolor y penitencia: Esta unidad no puede realizar acciones tal como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000.

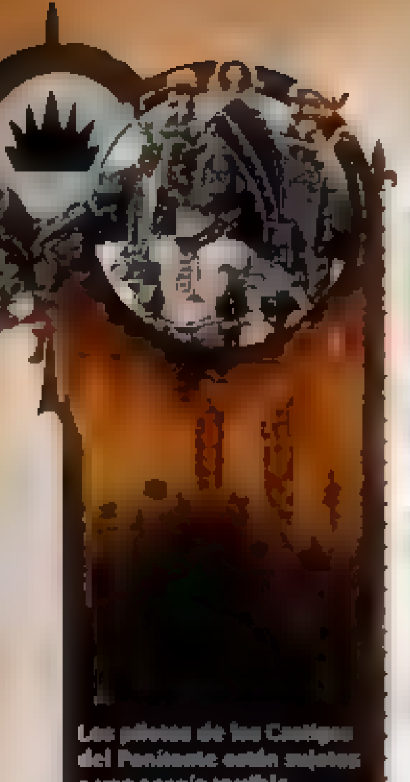
Ira del penitente: Una miniatura equipada con 2 sierras de penitente tiene un atributo Ataques de 5. Una miniatura equipada con 2 flagelos de penitente tiene un atributo Ataques de 5.

Máquinas de matar enloquecidas: Siempre que una miniatura de esta unidad fuera a perder una herida, tira 1D6; con un 5+, no pierde la herida.

La piloto de una Mortificadora es una Hermana Arrepentida que ha huido de la batalla. Encajada dentro de la cáscara acorazada de la Mortificadora, no puede moverse, hablar ni oír. En ese calvario de vergüenza y agonía, acaba dejándose llevar por la locura y el dolor y dejando una senda de mutilación y destrucción a través de las filas enemigas.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM**, **ADEPTUS MINISTORUM**, **ADEPTA SORORITAS**
CLAVES: **VEHÍCULO**, **PROSCRITO**, **MÁQUINA DE REDENCIÓN**, **MORTIFICADORA**





Los pilotos de los Castigos del Penitente están sujetos a una agonía terrible, gracias a los amplificadores de tormento unidos a sus sinapsis. Causan estragos con sus lanzallamas antes de cargar contra el enemigo llevados por la energía que les proporciona su culpa y su dolor, sin pensar en el peligro. Todo lo que dejan a su paso es desolación.

CASTIGO DEL PENITENTE

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1-4	Castigo del Penitente	8	4+	4+	5	5	5	4	8	4+

Si esta unidad contiene 2 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**. Si contiene 3 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 9**. Si contiene 4 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 12**. Cada miniatura está equipada con: 2 lanzallamas pesados ministorum; 2 sierras de penitente.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzallamas pesado ministorum	12	Pesada 1D6	6	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Sierra de penitente	Combate	Combate	[illegible]	[illegible]	2	-
Flagelo de penitente	Combate	Combate	Por	-2	1	Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas 2 sierras de penitente por una de las siguientes opciones:
  - 1 sierra de penitente y 1 flagelo de penitente.
  - 2 flagelos de penitente.

HABILIDADES

Fanático (pág. 90)

Instrumento de dolor y penitencia: Esta unidad no puede realizar acciones, tal como se describe en el Libro básico de Warhammer 40.000.

Ira del penitente: Una miniatura equipada con 2 sierras de penitente tiene un atributo Ataques de 5. Una miniatura equipada con 2 flagelos de penitente tiene un atributo Ataques de 5.

Máquinas de matar enloquecidas: Siempre que una miniatura de esta unidad fuera a perder una herida, tira 1D6: con un 5+, no pierde la herida.

Sufrimiento infinito: Esta unidad es elegible para declarar una carga con ella incluso si ha avanzado este turno. Además, siempre que esta unidad lleve a cabo un movimiento de agruparse o de consolidar, las miniaturas de la unidad pueden moverse 2" adicionales.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM
CLAVES: VEHÍCULO, CULTO IMPERIALIS, MÁQUINA DE REDENCIÓN, CASTIGO DEL PENITENTE

Castigo del Penitente con sierras de penitente

Castigo del Penitente con flagelos de penitente

EXORCIST

9 POTENCIA

Algunos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Exorcist (6+ heridas restantes)	12"	6+	3+	6	7	11	3	8	3+
[illegible]	Exorcist (3-5 heridas restantes)	6"	5+	4+	6	7	N/A	1D3	8	3+
	Exorcist (1-2 heridas restantes)	3"	6+	5+	6	7	N/A	1	8	3+

Un Exorcist está equipado con: lanzamisiles exorcist; bólter pesado.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cohete conflagración exorcist	48"	Pesada 3D6	5	1	1	Área. El blanco no se beneficia de cobertura contra los ataques de esta arma
Lanzamisiles exorcist	48"	Pesada 2D3	8	-2	1D6	-
Bólter pesado	36"	Pesada 3	5	-1	2	
Misil cazador asesino	48"	Pesada 1	10	-2	1D6	El portador solo puede disparar una vez por batalla con cada misil cazador asesino que tenga equipado.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura el lanzamisiles exorcist por 1 cohete conflagration exorcist
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 misil cazador asesino

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Explosión: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1 herida mortal.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>
CLAVES: VEHÍCULO, VENERADO, PANTALLA DE HUMO, EXORCIST



Cada conjunto de notas interpretadas por el artillero de un Exorcist libera múltiples datos de puntería y coordenadas de impacto, que permiten a las andanadas de cohetes benditos impactar de manera certera sobre el enemigo. Más que tanques de artillería, los Exorcists son santuarios móviles que proyectan cánticos de batalla inspiradores, dedicados a celebrar la magnificencia del Emperador.



CASTIGATOR

9 POTENCIA

Algunos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Castigator (6+ heridas restantes)	12"	6+	3+	6	7	11	3	8	3+
[illegible]	Castigator (3-5 heridas restantes)	6"	6+	4+	6	7	N/A	1D3	8	3+
	Castigator (1-2 heridas restantes)	3"	6+	5+	6	7	N/A	1	8	3+

Un Castigator está equipado con: cañones automáticos castigador; 3 bólteres pesados.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañones automáticos castigador	48"	Pesada 4D3	7	-1	2	
Cañón de batalla castigador	Antes de seleccionar blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar					
- Munición santificada	72"	Pesada 1D6	9	-3	3	Área
- Munición piro	72"	Pesada 3D3	6	-1	1	Área. El blanco no se beneficia de cobertura contra los ataques de este perfil de arma.
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura los cañones automáticos castigador por 1 cañón de batalla castigador
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 misil cazador asesino
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 bólter tormenta

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Explosión: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>
CLAVES: VEHÍCULO, VENERADO, PANTALLA DE HUMO, CASTIGADOR



Los Castigator son potentes tanques de batalla de las Adepta Sororitas. Proporcionan un constante fuego de apoyo a las Hermanas de Batalla gracias a su amplia variedad de armas, que aplastan las líneas del enemigo y aniquilan a una gran cantidad de sus tropas de infantería en cuestión de segundos.

Los Rhinos son el transporte principal de las Adepta Sororitas, y antes de cada batalla son bendecidos por los visioingenieros y los sacerdotes del Ministorum. Son robustos, duraderos y fáciles de manejar. Gracias a sus indomables espíritus máquina rara vez se averían, y llevan a las guerreras en su interior a cualquier parte del campo de batalla donde sean necesarias.

RHINO DE LAS SORORITAS

4 POTENCIA

Algunos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Rhino de las Sororitas [6+ heridas restantes]	12"	6+	3+	6	7	10	3	8	3+
	Rhino de las Sororitas [3-5 heridas restantes]	6"	6+	4+	6	7	N/A	1D3	8	3+
	Rhino de las Sororitas [1-2 heridas restantes]	3"	6+	5+	6	7	N/A	1	8	3+

Un Rhino de las Sororitas está equipado con: bólter tormenta.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Misil cazador asesino	48"	Pesada 1	10	-2	1D6	El portador solo puede disparar una vez por batalla con cada misil cazador asesino que tenga equipado.
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a esta miniatura con 1 misil cazador asesino.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Explosión: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

TRANSPORT

Esta miniatura puede transportar hasta 10 miniaturas INFANTERÍA <ORDEN>, INFANTERÍA CULTO IMPERIALIS, o INFANTERÍA SANTIFICADA. No puede transportar miniaturas PROPULSOR DE SALTO.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>
CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, VENERADO, PANTALLA DE HUMO, RHINO DE LAS SORORITAS



IMMOLATOR

7 POTENCIA

Algunos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Immolator (6+ heridas restantes)	12"	6+	3+	6	7	11	3	8	3+
	Immolator (3-5 heridas restantes)	6"	5+	4+	6	7	N/A	1D3	8	3+
	Immolator (1-2 heridas restantes)	3"	6+	5+	6	7	N/A	1	8	3+

Un Immolator está equipado con: lanzallamas de inmolación; bólter pesado.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter pesado	36"	Pesada 3	5	-1	2	-
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1	10	-2	1D6	El portador solo puede disparar una vez por batalla con cada misil cazador-asesino que tenga equipado.
Lanzallamas inmolación	18"	Pesada 2D6	6	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Bólter pesado doble	36"	Pesada 6	5	-1	2	-
Cañón de fusión doble	24"	Pesada 4	8	-4	1D6	Los ataques de este perfil contra unidades a la mitad de su alcance o más cerca tienen un atributo Daño de 1D6+2.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura los lanzallamas inmolación por una de las siguientes opciones: 1 bólter pesado doble; 1 cañón de fusión doble.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 misil cazador-asesino.

HABILIDADES

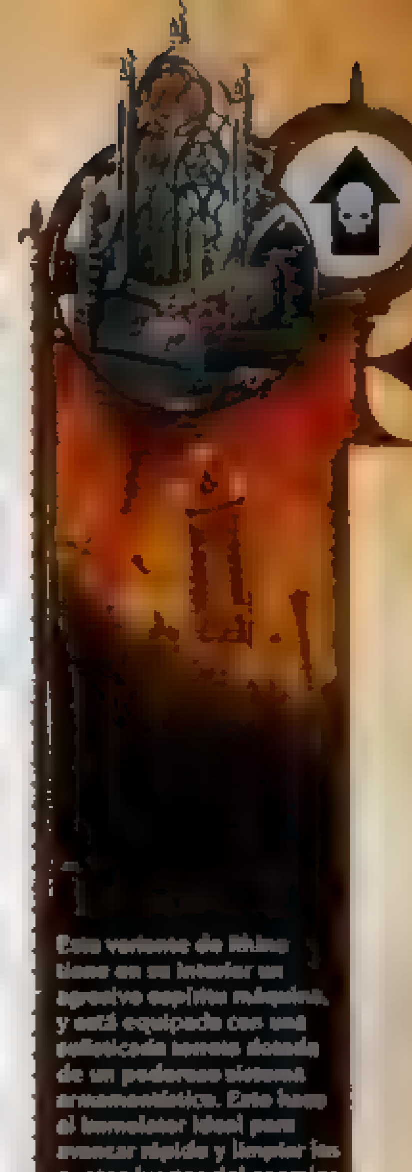
Actos de fe, Ritos sagrados, Escudo de fe (págs. 90-93)

Explosión: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

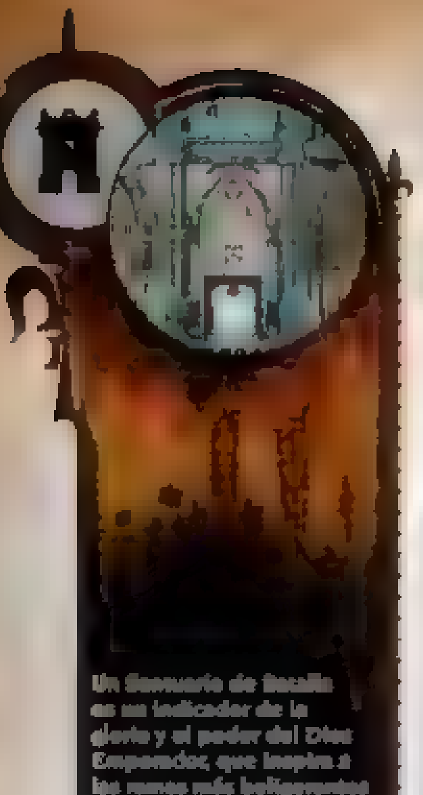
TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar hasta 6 miniaturas INFANTERÍA <ORDEN>, INFANTERÍA CULTO IMPERIALIS, o INFANTERÍA SANTIFICADA. No puede transportar miniaturas PROPULSOR DE SALTO.

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>
CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, VENERADO, PANTALLA DE HUMO, IMMOLATOR



Esta variante de Rhino tiene en su interior un agresivo espíritu máquina, y está equipado con una sofisticada torreta dotada de un poderoso sistema armamentístico. Esto hace el Immolator ideal para avanzar rápido y limpiar los puntos fuertes del enemigo, dar apoyo de fuego pesado a las tropas que transporta a la batalla, o incluso operar como explorador de las columnas de blindados.



Un Santuario de Batalla es un indicador de la gloria y el poder del Dios Emperador, que inspira a los ramos más beligerantes del Ministorum. Consagrado con una mística bendita de algún santo martirizado, consigue que cualquier guerrero del Imperium que luche junto a él sienta que los ojos del Emperador le están observando.

SANTUARIO DE BATALLA

4 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Santuario de Batalla									

Un Santuario de Batalla es una sola miniatura.

HABILIDADES

Elemento de terreno: Tras haber desplegado a esta miniatura, es tratada como un elemento de terreno de área con los siguientes rasgos de terreno, que se describen en el Libro básico de Warhammer 40.000:

- Transitable
- Defendible
- Cobertura ligera
- Obstruye visión
- Escalable
- Inspirador (ADEPTUS MINISTORUM)

Terreno consagrado (Aura): Mientras una unidad CAOS se encuentre a 6" o menos de este elemento de terreno, resta 1 al atributo Liderazgo de las miniaturas de la unidad.

Plegarias a la Santa: Mientras haya algún elemento de terreno SANTUARIO DE BATALLA en el campo de batalla, las unidades SACERDOTE CULTO IMPERIALIS y ADEPTA SORORITAS de tu ejército pueden intentar realizar la siguiente acción:

'Plegarias a la Santa (Acción)': Al final de tu fase de movimiento, una unidad SACERDOTE CULTO IMPERIALIS o INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS de tu ejército que se encuentre completamente dentro de un elemento de terreno SANTUARIO DE BATALLA amigo puede empezar a realizar esta acción. La acción se completará al final de tu turno; una vez haya sido completada, ganas 1 dado de milagro (pág. 91).

CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS
CLAVES: TERRENO, TERRENO DE ÁREA, RUINAS, SANTUARIO DE BATALLA

PERFILES DE ARMAS

En las páginas 122-123 encontrarás los perfiles de todas las armas con las que pueden equiparse las miniaturas Hermanas de [redacted]. Ten en cuenta que algunas armas tienen la habilidad Área, que se detalla en el Libro básico de Warhammer 40.000.

LISTAS DE ARMAS

La sección Opciones de equipo de algunas hojas de datos en este Codex hacen referencia a una o más listas de armas. Dichas listas figuran a continuación.

ARMAS PESADAS

- Bólter pesado
- Lanzallamas pesado ministorum
- Cañón de fusión

ARMAS DE COMBATE

- Espada sierra
- Maza de energía
- Espada de energía

PISTOLAS

- Pistola bólter
- Pistola infierno
- Pistola lanzallamas ministorum*
- Pistola de plasma

Una Canoneisa no puede ser equipada con esta arma.

ARMAS A DISTANCIA

- Bólter
- Combi-fusión
- Combi-plasma
- Bólter condenación
- Combi-lanzallamas ministorum

ARMAS ESPECIALES

- Bólter tormenta de artificiero
- Rifle de fusión
- Lanzallamas ministorum

DEFINICIONES DE ARMAS

Algunas reglas hacen referencia a "armas bólter", "armas lanzallamas" o "armas de fusión". Las definiciones de estas armas a efectos de dichas reglas figuran a continuación.

Armas bólter

Un arma bólter es cualquier arma cuyo perfil incluya la palabra "bólter" (bólter, bólter pesado, bólter tormenta, etc.) y cualquier reliquia que reemplace a un arma bólter (p. ej., Ira del Emperador, pág. 74). Las reglas de las armas bólter solo se aplican al perfil bólter del bólter condenación, las combi-armas y el perfil bólter de las reliquias que reemplazan a dichas armas. Si un arma bólter tiene un perfil de disparo y otro de combate, las reglas de las armas bólter solo se aplicarán al perfil de disparo del arma. Ten en cuenta que el Fidelis es también un arma

Armas de llamas

Un arma de llamas es cualquier arma cuyo perfil incluya la palabra "llamas" (lanzallamas inmolación, lanzallamas ministorum, lanzallamas pesado ministorum, etc.), así como cualquier vindicador del fanático, brasero de fuego sagrado y reliquia que reemplace a un arma de llamas (p. ej., Ira del Emperador, pág. 74). Las reglas de las armas de llamas solo se aplican al perfil llamas de los combi-lanzallamas ministorum y al perfil llamas de las reliquias que reemplazan a dichas armas. Si un arma de llamas tiene un perfil de disparo y otro de combate, las reglas de las armas de llamas solo se aplicarán al perfil de disparo del arma. Ten en cuenta que la espada flamígera es también un arma.

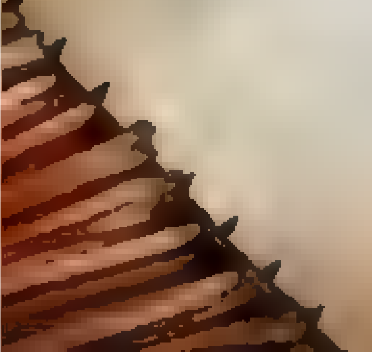
Armas de fusión

Un arma de fusión es cualquier arma cuyo perfil incluya la palabra "fusión" (rifle de fusión, cañón de fusión, cañón de fusión doble, etc.), cualquier pistola infierno y cualquier reliquia que reemplace a un arma de fusión. Las reglas de las armas de fusión solo se aplican al perfil fusión de las armas combi-fusión y al perfil fusión de las reliquias que reemplazan a dichas armas.



EQUIPO

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Bólter condenación	**Antes de seleccionar blancos, elige uno o ambos de los siguientes perfiles con que atacar; si eliges ambos, resta 1 a** las tiradas para impactar con esta arma durante esta fase.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	
- Estaca condenación	24"	Asalto 1	4	-1	2	Siempre que se asigne un ataque realizado con este perfil de arma a una miniatura **PSÍQUICO**, dicha miniatura sufre 1D3 **heridas mortales además del daño normal.**
Bólter pesado	36"	Pesada 3	5	-1	2	-
Bólter pesado doble	**36"**	**Pesada 6**	**5**	**-1**	**2**	-
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Bólter tormenta de artificiero	**24"**	**Fuego rápido 2**	**4**	**0**	**2**	-
Brasero de fuego sagrado	12"	Asalto 1D6	*	*	*	Un solo uso. Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente. Además, con una tirada para herir de 4+ sin modificar (o de 2+ si el blanco incluye alguna miniatura **DAEMON**) el blanco sufre 1 herida mortal y la secuencia de ataque termina.
Cañón automático castigador	**48"**	**Pesada 4D3**	**7**	**-1**	**2**	-
Cañón de batalla castigador	**Antes de seleccionar blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.**					
- Munición santificada	72"	Pesada 1D6	9	-3	3	Área
- Munición piro	72"	Pesada 3D3	6	-1	1	Área. El blanco no se beneficia de cobertura contra los ataques de este perfil de arma.
Cañón de fusión	**24"**	**Pesada 2**	**8**	**-4**	**1D6**	Los ataques de esta arma contra unidades a la mitad de su alcance o más cerca tienen un atributo Daño de 1D6+2.
Cohete conflagración exorcist	48"	Pesada 3D6	5	-1	1	Área. El blanco no se beneficia de cobertura contra los ataques de esta arma.
Combi-fusión	**Antes de seleccionar blancos, elige uno o ambos de los siguientes perfiles con que atacar; si eliges ambos, resta 1 a** las tiradas para impactar con esta arma durante esta fase.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	
- Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Los ataques de este perfil contra unidades a la mitad de su alcance o más cerca tienen un atributo Daño de 1D6+2.
Combi-lanzallamas ministorum	Antes de seleccionar blancos, **elige uno o ambos de los siguientes perfiles con que atacar; si eliges ambos, resta 1 a** las tiradas para impactar con esta arma durante esta fase.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	
- Lanzallamas ministorum	12"	Asalto 1D6	5	-1	1	Los ataques de este perfil impactan al blanco automáticamente.
Combi-plasma	**Antes de seleccionar blancos, elige uno o dos de los siguientes perfiles con que atacar (solo puedes elegir un perfil** de rifle de plasma); si eliges dos, resta 1 a las tiradas para impactar con esta arma durante esta fase.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	
- Rifle de plasma (estándar)	24"	Fuego rápido 1	7	-3	1	
- Rifle de plasma (sobrecarga)	24"	Fuego rápido 1	8	-3	2	Si obtienes algún 1 sin modificar para impactar con este perfil, **el portador es eliminado tras disparar esta arma.**
Escopeta ministorum	[illegible]	Asalto 2	4	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	**36"**	**Pesada 3**	**6**	**-1**	**2**	
Granadas de plasma	[illegible]	Granada [illegible]	4	[illegible]	[illegible]	Área
Granadas frag	**6"**	**Granada 1D6**	**3**	**0**	**1**	**Área**
Granadas perforantes	[illegible]	Granada [illegible]	6	[illegible]	[illegible]	
La espada flamígera (disparo)	**12"**	**Asalto 1D6**	**6**	**-2**	**1**	**Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.**
[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]	[illegible]	
Lanzallamas inmolación	**18"**	**Pesada 2D6**	**6**	**-1**	**1**	**Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.**
[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Lanzallamas pesado ministorum	**12"**	**Pesada 1D6**	**6**	**-1**	**1**	**Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.**
[illegible]	[illegible]	Pesada [illegible]	8	[illegible]	[illegible]	
Lanzamisiles exemplar	**Antes de seleccionar blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.**					
- Misil sanctorum	[illegible]	Pesada 2D6	4	0	1	Área
- **Misil [illegible]**	**36"**	**Pesada 2**	**8**	**-2**	**1D6**	
Misil cazador asesino	48"	Pesada 1	10	-2	1D6	El portador solo puede disparar una vez por batalla con cada misil cazador asesino que tenga equipado.
Multi-fusión doble	**24"**	**Pesada 4**	**8**	**-4**	**1D6**	Los ataques de esta arma contra unidades a la mitad de su alcance o más cerca tienen un atributo Daño de 1D6+2.
Pistola automática	12"	Pistola 1	3	[illegible]	1	
Pistola bólter	**12"**	**Pistola 1**	**4**	**0**	**1**	-



ARMAS A DISTANCIA	ALC	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola de plasma	Antes de seleccionar blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar					
Estándar	12"	Pistola 1	7	3	1	
Sobrecarga	12"	Pistola 1	8	3	2	Si obtienes algún 1 sin modificar para impactar con este perfil, el portador es eliminado tras disparar esta arma.
Pistola infierno	6"	Pistola 1	8	4	1D6	Los ataques de esta arma contra unidades a la mitad de su alcance o más cerca tienen un atributo Daño de 1D6+2
[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	0	[illegible]	[illegible]
Rifle automático	24"	Fuego rápido 1	3	0	1	-
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	4	1D6	Los ataques de esta arma contra unidades a la mitad de su alcance o más cerca tienen un atributo Daño de 1D6+2
[illegible]	12"	Pistola 3	4	0	1	-
Vindicador del fanático (disparo)	12"	Asalto 1D6	5	1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente

ARMAS DE COMBATE	ALC	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Alabarda [illegible]	Combate	Combate	3	3	1	
Arco-flagelos	Combate	Combate	+1	[illegible]	1	Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una.
[illegible]	Combate	Combate	2			
Bastón de [illegible]	Combate	Combate	+1	0	1	-
[illegible]	Combate	Combate	1	0		
Beso de Kugonil	Combate	Combate	+1	-1	2	-
[illegible]	Combate	Combate	+2	3		
Espada de energía	Combate	Combate	+1	-3	1	-
Espada de guerra ejemplar	Combate	Combate	+1	3	2	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Espada de la mártir	Combate	Combate	+3	3	2	Cuando el portador combate, realiza 4 ataques adicionales con esta arma, y no puede realizar más de 4 ataques con ella.
Espadas de energía del Culto de la Muerte	Combate	Combate	Port	3	1	
Espada sierra	Combate	Combate	Port	0	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
[illegible]	Combate	Combate	+2	3	2	[illegible] esta arma.
Filo de la vigilia	Combate	Combate	+2	2	2	Tras asignar un ataque con esta arma a una miniatura enemiga, dicha unidad enemiga no puede usar ninguna regla para ignorar las heridas que pierda.
Filos del presunto	Combate	Combate	Port	1	1	Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una.
Flagelo de penitente	Combate	Combate	Port	2	1	Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una.
[illegible]	Combate	Combate	Port	[illegible]	[illegible]	
La espada flamígera (combate)	Combate	Combate	+4	4	2	Al atacar con esta arma, una tirada para impactar de 6 sin modificar inflige dos heridas mortales al blanco y la secuencia de ataque termina.
Lanza de la iluminación	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles para realizar cada ataque					
Barrido	Combate	Combate	Port	2	1	Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una.
Punzada	Combate	Combate	+3	3	3	Al atacar con este perfil, una tirada para herir de 6 sin modificar inflige al blanco 1 herida mortal adicional al daño normal.
Lanza de los fieles	Combate	Combate	+3	-3	2	-
Látigo Neuronal	Combate	Combate	Port	2	1	Al atacar con esta arma a una unidad (excepto unidades VEHÍCULO), si ninguna miniatura de dicha unidad tiene un atributo Liderazgo de 8 o más, suma 1 a la tirada para herir de ese ataque.
[illegible] consagrado	Combate	Combate	+2	-1	2	-
[illegible]	Combate	Combate	+1	2	2	
Maza de energía	Combate	Combate	+3	-1	1	-
[illegible]	Combate	Combate	4	2	1	[illegible]
Maza de la rectitud	Combate	Combate	+2	-2	2	-
Santidad	Combate	Combate	+2	3	2	No pueden usarse salvaciones invulnerables contra los ataques de esta arma.
Sierra de penitente	Combate	Combate	+3	-4	2	
Vindicador del fanático (combate)	Combate	Combate	+2	2	2	

ADEPTA SORORITAS

C.G.

Canonesa
Tamaño de unidad — 1 miniatura
Coste de unidad — 50 ptos
- Bólter condenación — +10 ptos
- Brasero de fuego sagrado — +5 ptos
- Espada Bendita — +10 ptos
- Espada de energía — +5 ptos
- Pistola de plasma — +5 ptos
- Pistola infierno — +5 ptos
- Vara de oficio — +5 ptos
- Vara nulificadora — +10 ptos

Celestine y Geminae Superia
Tamaño de unidad — 3 miniaturas
Coste de unidad — 200 ptos

Ephrael Stern y Kyganil de las Lágrimas sangrientas
Tamaño de unidad — 2 miniaturas
Coste de unidad — 120 ptos

Junith Eruita
Tamaño de unidad — 1 miniatura
Coste de unidad — 130 ptos

Misionero
Tamaño de unidad — 1 miniatura
Coste de unidad — 40 ptos
- Maza de energía — +5 ptos

Morvenn Vahl
Tamaño de unidad — 1 miniatura
Coste de unidad — 265 ptos

Palatina
Tamaño de unidad — 1 miniatura
Coste de unidad — 45 ptos
- Pistola de plasma — +5 ptos

Triunfo de Santa Katherine
Tamaño de unidad — 1 miniatura
Coste de unidad — 220 ptos

TROPAS

Escuadra de Hermanas de Batalla
Tamaño de unidad — 5-20 miniaturas
Coste de unidad — 11 ptos/mini
- Bólter condenación — +10 ptos
- Bólter pesado — +10 ptos
- Bólter tormenta artesano — +5 ptos
- Cañón de fusión — +20 ptos
- Combi-fusión — +10 ptos
- Combi-lanzallamas ministorum — +10 ptos
- Combi-plasma — +10 ptos
- Espada de energía — +5 ptos
- Lanzallamas ministorum — +5 ptos
- Lanzallamas pesado ministorum — +10 ptos
- Maza de energía — +5 ptos
- Pistola de plasma — +5 ptos
- Pistola infierno — +5 ptos
- Pistola lanzallamas ministorum — +5 ptos
- Querubín incensario — +5 ptos
- Rifle de fusión — +10 ptos
- Simulacrum imperialis — +5 ptos

ÉLITE

Aestred Thurga y Agathae Dolan
Tamaño de unidad — 2 miniaturas
Coste de unidad — 90 ptos

Arcoflagelantes
Tamaño de unidad — 3-10 miniaturas
Coste de unidad — 13 ptos/min
- Implantes protectores — +5 ptos

Arrepentida Superiora
Tamaño de unidad — 1 miniatura
Coste de unidad — 40 ptos

Asesinos del Culto de la Muerte
Tamaño de unidad — 2-6 miniaturas
Coste de unidad — 13 ptos/mini

Cruzados
Tamaño de unidad — 2-6 miniaturas
Coste de unidad — 11 ptos/mini

Dialogante
Tamaño de unidad — 1 miniatura
Coste de unidad — 50 ptos

Dogmática
Tamaño de unidad — 1 miniatura
Coste de unidad — 65 ptos

ATAQUE RÁPIDO

Escuadra de Hermanas Celestes

Tamaño de unidad: 5-10 miniaturas
Coste de unidad: 13 ptos/mini
- Bólter condenación: +10 ptos
- Bólter pesado: +10 ptos
- Bólter tormenta artesanal: +5 ptos
- Cañón de fusión: +20 ptos
- Combi-fusión: +10 ptos
- Combi-lanzallamas ministorum: +10 ptos
- Combi-plasma: +10 ptos
- Espada de energía: +5 ptos
- Lanzallamas ministorum: +5 ptos
- Lanzallamas pesado ministorum: +15 ptos
- Maza de energía: +5 ptos
- Pistola de plasma: +5 ptos
- Pistola infierno: +5 ptos
- Pistola lanzallamas ministorum: +5 ptos
- Querubín incensario: +5 ptos
- Rifle de fusión: +10 ptos
- Simulacrum imperialis: +5 ptos

Escuadra de Celestes Sacrosantas

Tamaño de unidad: 5-10 miniaturas
Coste de unidad: 14 ptos/mini
- Lanza de los fieles: +5 ptos
- Pistola de plasma: +5 ptos
- Pistola infierno: +5 ptos
- Pistola lanzallamas ministorum: +5 ptos

Exoesqueletos Ejemplares

Tamaño de unidad: 3 miniaturas
Coste de unidad: 240 ptos/mini
- Cañón de fusión: +10 ptos

Hermanas Arrepentidas

Tamaño de unidad: 4-10 miniaturas
Coste de unidad: 14 ptos/mini

Hospitalaria

Tamaño de unidad: 1 miniatura
Coste de unidad: 50 ptos

Imagificadora

Tamaño de unidad: 1 miniatura
Coste de unidad: 30 ptos

Predicador

Tamaño de unidad: 1 miniatura
Coste de unidad: 25 ptos
- Vindicador del fanático: +5 ptos

Escuadra de Celfinas

Tamaño de unidad: 5-10 miniaturas
Coste de unidad: 17 ptos/mini
- Bandera céfirea: +5 ptos
- Pistola de plasma: +5 ptos

Escuadra de Dominias

Tamaño de unidad: 5-10 miniaturas
Coste de unidad: 12 ptos/mini
- Bólter condenación: +10 ptos
- Bólter de artificiero: +5 ptos
- Combi-fusión: +10 ptos
- Combi-lanzallamas ministorum: +10 ptos
- Combi-plasma: +10 ptos
- Espada de energía: +5 ptos
- Lanzallamas ministorum: +5 ptos
- Maza de energía: +5 ptos
- Pistola de plasma: +5 ptos
- Pistola infierno: +5 ptos
- Pistola lanzallamas ministorum: +5 ptos
- Querubín incensario: +5 ptos
- Rifle de fusión: +10 ptos
- Simulacrum imperialis: +5 ptos

Escuadra de Serafines

Tamaño de unidad: 5-10 miniaturas
Coste de unidad: 14 ptos/mini
- Pistola infierno: +5 ptos
- Pistola lanzallamas ministorum: +5 ptos
- Pistola de plasma: +5 ptos
- Espada de energía: +5 ptos

APOYO PESADO

Castigator

Tamaño de unidad: 1 miniatura
Coste de unidad: 160 ptos
- Bólter tormenta: +5 ptos
- Cañón de batalla Castigator: +5 ptos
- Misil cazador asesino: +5 ptos

Castigo del Penitente

Tamaño de unidad: 1-4 miniaturas
Coste de unidad: 55 ptos/mini

Exorcist

Tamaño de unidad: 1 miniatura
Coste de unidad: 150 ptos
- Lanzamisiles Exorcist: +30 ptos
- Misil cazador asesino: +5 ptos

Mortificadoras

Tamaño de unidad: 1-4 miniaturas
Coste de unidad: 60 ptos/mini
- Sarcófago de anacoreta: +5 ptos

Escuadra de Vengadoras

Tamaño de unidad: 5-10 miniaturas
Coste de unidad: 12 ptos/mini
- Bólter condenación: +10 ptos
- Bólter pesado: +10 ptos
- Cañón de fusión: +20 ptos
- Combi-fusión: +10 ptos
- Combi-lanzallamas ministorum: +10 ptos
- Combi-plasma: +10 ptos
- Espada de energía: +5 ptos
- Lanzallamas pesado ministorum: +15 ptos
- Maza de energía: +5 ptos
- Pistola de plasma: +5 ptos
- Pistola infierno: +5 ptos
- Pistola lanzallamas ministorum: +5 ptos
- Querubín del Armorium: +5 ptos

TRANSPORTES DEDICADOS

Immolator

Tamaño de unidad: 1 miniatura
Coste de unidad: 120 ptos
- Cañón de fusión doble: +30 ptos
- Lanzallamas inmolador: +20 ptos
- Misil cazador asesino: +5 ptos

Rhino de las Sororitas

Tamaño de unidad: 1 miniatura
Coste de unidad: 80 ptos
- Misil cazador asesino: +5 ptos

FORTIFICACIÓN

Santuario de Batalla

Tamaño de unidad: 1 miniatura
Coste de unidad: 80 ptos

Bendición de los Fieles

Bólter vengador	+30 ptos
Golpes extasiados	+25 ptos
Justo juicio	+25 ptos
La gracia del Emperador	+20 ptos
Palabra del Emperador	+40 ptos
Salvación divina	+15 ptos

GLOSARIO

A continuación tienes un glosario con los términos usados en este códex.

Acto de fe (llevar a cabo un): Una unidad lleva a cabo un acto de fe (pág. 91) cuando utiliza uno o más dados de milagro y/o un dado de Querubín para sustituirlo por dados de una de las siguientes tiradas: tirada de avanzar; tirada de carga; tirada para impactar; tirada para herir; tirada de salvación; tirada de daño; chequeo de moral.

Arma bólter (pág. 121): Un arma a distancia cuyo perfil incluye la palabra "bólter", o una reliquia que reemplaza a un arma bólter. Fidelis, y los perfiles de bólter de un bólter condenación o una combi-arma, también son armas bólter.

Bendiciones de los fieles (págs. 70-71): Una mejora que puede aplicarse a las miniaturas **CANONESA** y **PALATINA** de tu ejército. Cada mejora consiste en dos habilidades asociadas, una de las cuales es una habilidad milagrosa. Hay seis mejoras: Palabra del Emperador; Golpes extasiados; Brillo cegador; La gracia del Emperador; Justo juicio; Salvación divina.

Convicción de orden (págs. 57-65): Habilidad de destacamento para destacamentos **ADEPTA SORORITAS**. Una habilidad que obtienen las miniaturas **<ORDEN>** según la Orden militante a la que pertenezcan, si todas las miniaturas de ese destacamento pertenecen a la misma Orden militante.

Decreto pasivo (pág. 57): Habilidad de destacamento de destacamentos **ADEPTA SORORITAS**.

Descartar (dados de milagro): Si una regla indica que debes descartar uno o más dados de milagro, simplemente elige de tu reserva de dados de milagro la cantidad de dados indicada y retíralo del juego. Descartar un dado de milagro no cuenta como haber usado un dado de milagro a efectos de cualquier regla que se active usando un dado de milagro para llevar a cabo un Acto de fe (pág. 91).

Destacamento ADEPTA SORORITAS (pág. 57): Un destacamento en un ejército veterano en el que todas las miniaturas tienen la clave **ADEPTA SORORITAS** (excepto miniaturas con las claves **CULTO IMPERIALIS**, **AGENTE DEL IMPERIUM** o **SIN FACCIÓN**).

Etiqueta de estratagema: Las estiquetas de una estratagema figuran debajo de su título y pueden incluir: Adepta Sororitas; Táctica de batalla; Hazaña épica; Ardid estratégico; Requisición; Equipo. Una misma estratagema puede tener más de una etiqueta; por ejemplo, una estratagema "Adepta Sororitas – Equipo" tiene tanto la etiqueta Adepta Sororitas como la etiqueta Equipo.

fusión, Arma de (pág. 121): Un arma a distancia cuyo perfil incluya la palabra "fusión", o una reliquia que reemplace a un arma de fusión. La pistola infierno y el rifle de fusión son también armas de fusión.

llamas, Arma de (pág. 121): Un arma a distancia cuyo perfil incluye la palabra "llamas", o una reliquia que reemplaza a un arma de llamas. Un brasero de fuego sagrado, un vindicador del fanático, La espada flamígera y el perfil de lanzallamas de un combi-lanzallamas ministorum también son armas de llamas.

Habilidad milagrosa (págs. 70-71): Las habilidades milagrosas siempre se indican como tales, y deben ser activadas en tu fase de mando descartando un dado de milagro. Mientras están activas, afectan a las miniaturas o unidades enemigas que se encuentran dentro del alcance de milagro de la miniatura que tenga esta habilidad. Las habilidades milagrosas no se ven afectadas por ninguna regla que afecte a las habilidades de aura, y viceversa.

Himno: Un Himno de batalla. Los **SACERDOTES ADEPTUS MINISTORUM** pueden intentar entonar himnos que conozcan de los Himnos de batalla (pág. 73).

milagro, Alcance de (pág. 70): Este es el alcance de milagro que tiene una habilidad milagrosa de una unidad (ver Bendiciones de los fieles). Las unidades dentro de dicho alcance se verán afectadas por esa habilidad milagrosa. El alcance de milagro de una habilidad milagrosa se determina por el valor del dado de milagro usado para activarla.

milagro , Dado de: Un dado con un valor de entre 1 y 6 que puede ganarse durante la batalla, y que se usa principalmente para llevar a cabo Actos de fe (pág. 91) a fin de sustituirlo por otra tirada de dado.

Objetivos secundarios ADEPTA SORORITAS (pg 77): Objetivos secundarios adicionales que pueden ser usados en ciertos packs de misiones de juego equilibrado si cada destacamento de tu ejército es un destacamento **ADEPTA SORORITAS**.

Orden militante, Destacamento de (pág. 57): Un destacamento **ADEPTA SORORITAS** en el que cada unidad **ADEPTA SORORITAS** que pertenece a una Orden militante es de la misma Orden militante.

Orden militante, Rasgo de Señor de la guerra de (págs. 58-63): Estos rasgos solo están disponibles para miniaturas **SEÑOR DE LA GUERRA** que sean parte de un destacamento de Órdenes militantes (y solo si pertenecen a la Orden militante asociada).

Orden militante, Reliquia de (págs. 58-63): Una reliquia de la Eclesiarquía asociada a una de las Órdenes militantes. Estas reliquias solo están disponibles para miniaturas **PERSONAJE** que sean parte de un destacamento de Orden militante (y solo si, al igual que tu **SEÑOR DE LA GUERRA**, pertenecen a la Orden militante asociada, o si tu **SEÑOR DE LA GUERRA** tiene la clave **SANTIFICADO**).

Orden minoris (págs. 64-65): Cualquier Orden militante que no sea una de las siguientes es una Orden minoris: Orden de Nuestra Señora Mártir; Orden del Corazón Valeroso; Orden de la Rosa Ensangrentada; Orden del Sudario de Plata; Orden del Cáliz de Ébano; Orden de la Rosa Sagrada.

Orden minoris, Convicción de (págs. 64-65): Habilidad de destacamento para destacamentos de Orden militante cuyas unidades **<ORDEN>** pertenezcan a la misma orden minoris. Esto suele consistir en dos convicciones de orden minoris distintas.

Prueba: Una de las pruebas de una Santa en vida que puede ser realizada por miniaturas **SANTA POTENTIA**. Las cinco pruebas son: Prueba de fe; Prueba de sufrimiento; Prueba de pureza; Prueba de justicia; Prueba de valor. Una miniatura no puede realizar más de una prueba a la vez.

Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas el arma A por el arma B: Cuando esta opción de equipo sea elegida para una unidad, puedes elegir a cualquier número de miniaturas de esa unidad que vayan equipadas con el arma A y cambiársela por el arma B. Es posible cambiarle el arma en cuestión solo a algunas de las miniaturas de esa unidad y no a otras.

Puntos de mártir (pág. 80): Un recurso generado por miniaturas **SANTA POTENTIA** y **SANTA EN VIDA** (excepto personajes con nombre) de tu fuerza de cruzada a medida que sufren chequeos de Fuera de combate.

Puntos de santa (pág. 80): Un recurso generado por las miniaturas **SANTA POTENTIA** en una fuerza de cruzada a medida que superan pruebas. Mientras una miniatura está realizando una prueba, todos los puntos de santa que acumule le ayudan a completarla. Una vez que la miniatura ha acumulado 10 puntos de santa, la prueba se considera completada. Una miniatura puede abandonar la prueba que está realizando al final de cualquier batalla. En tal caso, todos los puntos de santa que hubiera acumulado para esa prueba se pierden y su número de puntos de santa vuelve a 0.

Querubín, Dado de: Un dado de Querubín es generado por una miniatura equipada con un Querubín incensario y puede ser usado para llevar a cabo un Acto de fe [pág. 91] como si fuera un dado de milagro. Usar un dado de Querubín no cuenta como haber usado un dado de milagro a efectos de cualquier regla que se active usando un dado de milagro para llevar a cabo un Acto de fe.

Reliquia de la Eclesiarquía [págs. 74-75]: Un tipo de reliquia que puede entregarse a miniaturas **PERSONAJE ADEPTUS MINISTORUM**.

Recompensa santa [págs. 80-83]: Una habilidad asociada con una de las pruebas de de una Santa en vida que una miniatura **SANTA POTENTIA** o **SANTA EN VIDA** ha obtenido por completar dicha prueba. Una misma miniatura no puede tener más de 5 recompensas santas.

Reserva de dados de milagro: Todos los dados de milagro que hayas obtenido forman tu reserva de dados de milagro; cada vez que se utilice un dado de milagro para realizar un Acto de fe [pág. 91], y cada vez que se descarte un dado de milagro, retíralo de tu reserva de dados de milagro.

Rito sagrado [pág. 93]: Hay seis ritos sagrados: mano del Emperador; Espíritu de la mártir; Aegis del Emperador; Guía divina; La pasión; Luz del Emperador. Si el mismo rito sagrado está activo más de una vez para una unidad, no tiene efecto adicional.

Rito sagrado activo [pág. 93]: Los ritos sagrados actualmente activos para tu ejército, o que están activos para unidades específicas de tu ejército.

"El dolor es la Hermana que lucha a mi lado. El dolor me recuerda mis errores, me recuerda que debo esforzarme en buscar la penitencia. El dolor insiste en que aguante y siga combatiendo, aunque mi sangre se derrame como lluvia. El dolor es mi aliado. El dolor es un amigo. El dolor es la verdad."

- Hermana Erynice N'botu, Orden del Corazón Valeroso



REFERENCIA

Esta sección incluye un resumen de puntos de diversas reglas de Hermanas de Batalla.

ACTOS DE FE (PÁG. 91)

OBTENER DADOS DE MILAGRO

- No puedes obtener dados de milagro a menos que todas las miniaturas de tu ejército tengan la clave **ADEPTA SORORITAS** (excepto miniaturas con las claves **CULTO IMPERIALIS**, **AGENTE DEL IMPERIUM** o **SIN FACCIÓN**).
- Obtienes 1 dado de milagro al inicio de cada ronda de batalla.
- Obtienes 1 dado de milagro al final de una fase en la que cualesquiera unidades **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército hayan eliminado a una o más unidades enemigas (a esto se le llama Venganza).
- Obtienes 1 dado de milagro al final de una fase en la que cualquier unidad **PERSONAJE ADEPTA SORORITAS** de tu ejército haya sido eliminada (a esto se le llama Sacrificio).
- Siempre que obtengas un dado de milagro, tira 1D6 y añade un dado con ese valor a tu reserva de dados de milagro.

LLEVAR A CABO ACTOS DE FE

- Una vez por fase, una unidad de tu ejército puede llevar a cabo un Acto de fe (pág. 91) antes de hacer una tirada de dados para esa unidad (o para una miniatura de esa unidad).
- Para llevar a cabo un Acto de fe, elige uno o más dados de milagro de tu reserva y sustituye con ellos los dados que quieras de la tirada que te dispones a hacer.
- Cada dado de milagro solo se puede utilizar una vez para sustituir a un dado normal, y solo en los siguientes tipos de tirada: tirada de avanzar, de carga, para impactar, para herir, de salvación, de daño, chequeo de moral.
- Un dado de milagro usado para una sustitución no puede repetirse.

BENDICIONES DE LOS FIELES (PÁGS. 70-71)

- Si tu ejército es veterano, puedes mejorar a una miniatura **CANONESA** o **PALATINA**.
- Al hacerlo aumenta la Potencia y el valor en puntos de la miniatura.
- El personaje mejorado obtendrá dos habilidades adicionales, una de las cuales es una habilidad milagrosa.
- Una habilidad milagrosa puede ser activada una vez por batalla en tu fase de mando descartando 1 dado de milagro.
- Una habilidad milagrosa dura hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, y tiene un alcance de milagro de acuerdo con el valor de los dados de milagro descartados, de acuerdo a lo siguiente: 1=1"; 2-5=3"; 6=6".

DECRETO PASIVO (PÁG. 57)

- Puedes incluir un máximo de una unidad **CANONESA** y una unidad **MISIONERO** en cada destacamento.
- No puedes incluir en un destacamento más unidades **PERSONAJE CULTO IMPERIALIS** que unidades **PERSONAJE ADEPTA SORORITAS**.

HABILIDADES DE DESTACAMENTO (PÁG. 57)

- Los destacamentos **ADEPTA SORORITAS** ganan la habilidad Decreto pasivo.
- Las unidades **ADEPTA SORORITAS** (excepto unidades **SANTIFICADAS** y unidades **PROSCRITOS**) en destacamentos **ADEPTA SORORITAS** ganan la habilidad Convicciones de orden.
- Las unidades Tropas en destacamentos **ADEPTA SORORITAS** ganan la habilidad Objetivo asegurado (ver el Libro básico de Warhammer 40,000).

CLAVE <ORDEN> (PÁG. 90)

- Cuando incluyas una unidad con la clave **<ORDEN>**, indica a qué Orden militante pertenece.
- Reemplaza todas las menciones de la clave **<ORDEN>** en la hoja de datos de esa unidad por el nombre de la Orden militante elegida.
- Un destacamento no puede incluir unidades de dos Órdenes militantes distintas.

CONVICCIONES DE ORDEN (PÁG. 57)

- Si todas las unidades de un destacamento pertenecen a la misma Orden militante, todas las unidades **<ORDEN>** de ese destacamento ganan una convicción de orden.
- La convicción de orden obtenida depende de la Orden militante a la que pertenezcan.
- Si la Orden militante no tiene una convicción de orden asociada, debes elegir dos de las convicciones orden minoris de las páginas 64-65 (Tras los pasos de los santos cuenta como dos elecciones).

RITOS SAGRADOS (PÁG. 93)

- Tras determinar la misión, selecciona un rito sagrado para que esté activo para tu ejército, o selecciona 2 de manera aleatoria (repite los resultados duplicados).
- Las unidades ganan habilidades dependiendo de qué ritos sagrados están activos. Los ritos sagrados son:
- **1. La mano del Emperador:** Suma 1 a las tiradas de avanzar y de carga.
- **2. Espíritu de la mártir:** Siempre que una miniatura de esta unidad sea eliminada por un ataque de combate y no explote, tira 1D6: con un 6, después de que la unidad de la miniatura atacante haya completado sus ataques, sufre 1 herida mortal (hasta un máximo de 6).
- **3. Aegis del Emperador:** Siempre que esta unidad utilice su habilidad Escudo de fe (pág. 90) para hacer un chequeo de rechazar a la bruja, dicho chequeo es exitoso con un resultado de 5+ sin modificar.
- **4. Guía divina:** Siempre que una miniatura de esta unidad realiza un ataque a distancia, con una tirada para herir de 6 sin modificar, el atributo FP de ese ataque mejora en 1.
- **5. La pasión:** Siempre que una miniatura de esta unidad realiza un ataque de combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar obtiene 1 impacto adicional.
- **6. Luz del Emperador:** Ignora algunos o todos los modificadores al atributo Liderazgo y los chequeos de desgaste de esta unidad.

ESCUDO DE FE (PÁG. 90)

- Todas las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+.
- En la fase psíquica de tu oponente, esta unidad puede intentar negar un poder psíquico como si fuera un **PSÍQUICO**. Siempre que deba hacerse un chequeo de Negar a la bruja para esta unidad, tira 1D6 en lugar de 2D6: si el resultado es un 6 sin modificar, o si es mayor que el resultado del chequeo psíquico, el chequeo de rechazar a la bruja habrá sido exitoso.

PRUEBAS DE UNA SANTA EN VIDA (PÁGS. 80-83)

- Una miniatura **ADEPTA SORORITAS** de tu fuerza de cruzada (excepto personajes con nombre) puede ser elegida para ganar la clave **SANTA POTENTIA**.
- Una **SANTA POTENTIA** puede realizar una de las pruebas de una Santa en vida.
- ESiempre que complete una de las hazañas santas de esa prueba, obtiene 1 o más puntos de santa.
- Una vez que haya acumulado 10 puntos de santa habrá completado esa prueba y ganará su recompensa santa. Aumentará en 1 sus puntos de cruzada y podrá empezar una nueva prueba.
- Una vez que una **SANTA POTENTIA** haya obtenido 5 recompensas santas, reemplaza su clave **SANTA POTENTIA** por **SANTA EN VIDA**.
- Siempre que una miniatura **SANTA POTENTIA** o **SANTA EN VIDA** falla un chequeo de Fuera de combate, gana 1 punto de mártir y debe hacer un chequeo de martirio.
- Para hacer un chequeo de martirio tira 1D6 y suma al resultado tu número actual de puntos de mártir. Si el total excede el atributo Liderazgo de la miniatura, el chequeo se supera y la miniatura es martirizada.
- Una miniatura martirizada es retirada de tu orden de batalla. Cada otra unidad de su ejército de cruzada gana 1 punto de experiencia por cada recompensa santa que tuviera la miniatura martirizada.

¡ALABADO SEA EL DIOS EMPERADOR!

Las Adepta Sororitas son las servidoras más devotas del Imperium. Entre alabanzas al Dios Emperador, se embarcan en guerras de fe para aniquilar a herejes, mutantes, brujas y xenos con furia abrasadora e ira santa. Las Hermanas de Batalla de las Adepta Sororitas forman el brazo armado de la Eclesiarquía, defienden lugares sagrados y llevan la fe de la Humanidad en el Credo imperial hasta los confines más remotos de la galaxia. Siguen los postulados de sus matriarcas fundadoras y aspiran a emular las hazañas legendarias de sus santas. Las Hermanas van a la guerra en armaduras de exquisita confección y blanden armas poderosas con las que imparten venganza contra quienes se atreven a amenazar los dominios del Emperador. Avanzan junto con los sacerdotes de la Eclesiarquía y sus formaciones de fanáticos veteranos y penitentes enloquecidos, así como con tanques acorazados que emiten cánticos ensordecedores. Las apariciones milagrosas del Emperador guían a las Hermanas y las protegen mientras elevan sus plegarias por encima del estruendo de la guerra.

EN EL INTERIOR ENCONTRARÁS:

La historia de las Adepta Sororitas, las Órdenes sagradas a las que pertenecen las Hermanas de Batalla y su papel como faro de fe del Imperium.



Una inspiradora galería de miniaturas Citadel exquisitamente pintadas que muestran la heráldica tradicional de las Órdenes y todos los detalles e insignias sagradas de las Adepta Sororitas.



Una amplia gama de hojas de datos que incluyen todas las reglas que necesitas para poder usar tus miniaturas Adepta Sororitas sobre el tablero de fuego.



Reglas para el ejército, reliquias, himnos de batalla y una sección Cruzada que transformará tu colección de miniaturas Adepta Sororitas en una congregación de fe y furia.

ISBN 978-1-83906-342-8



DESIGNED IN THE UK

PRINTED BY C&C IN CHINA

03 03 01 08 015

Suplemento de

WARHAMMER 40,000

Necesitarás el Libro básico de Warhammer 40,000 para disfrutar de los contenidos de este libro.



Games Workshop Limited, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS, UK

warhammer40000.com